

Call of Cthulhu クトゥルフ神話TRPG 比叡山炎上

著・朱鷺田祐介
（スザク・ゲームズ）

CALL OF CTHULHU®

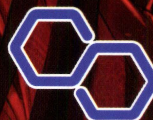
NEW RULEBOOK

クトゥルフ神話TRPG

比叡山炎上

著：朱鷺田祐介
（スザク・ゲームズ）

CALL of CTHULHU
HORROR ROLEPLAYING





比叡山炎上 探索者シート



探索者名 ＿＿＿＿＿＿＿＿
性別 ＿＿＿＿ 年齢 ＿＿＿＿
出身地 ＿＿＿＿ 職業 ＿＿＿＿

背景設定（主従関係、系譜、精神的な既往症など）

SAN

能力値	STR	CON	SIZ	DEX	APP	INT	POW	EDU

ダメージ・ボーナス（db）
STR＋SIZ＝【　　】→db表

能力値ロール	回避	魅力	アイデア	幸運	知識
倍数	❑×2	❑×5	❑×5	❑×5	❑×5

正気度【最大正気度：99－（クトゥルフ神話＋修羅）＝　】

狂気＝0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31
32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48
49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65
66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82
83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99

マジック・ポイント

意識不明＝0 1 2 3
4 5 6 7 8 9 10 11
12 13 14 15 16 17 18 19
20 21 22 23 24 25 26 27
28 29 30 31 32 33 34 35
36 37 38 39 40 41 42 43

耐久力（CONとSIZの平均）

死亡 -2 -1 0
意識不明 1 2
3 4 5 6 7 8 9 10
11 12 13 14 15 16 17 18
19 20 21 22 23 24 25 26
27 28 29 30 31 32 33 34

プレイヤー名

クトゥルフ神話TRPG 比叡山炎上

探索者の技能

❑ 言いくるめ（1%）
❑ 医術（1%）
❑ 応急手当（30%）
外国語（1%）
❑ 中国語
❑ ラテン語
❑ ポルトガル語
❑ ＿＿＿＿
❑ 隠す
学問
❑ 歌道（EDU×2%）
❑ 漢文（EDU×2%）
❑ 本草学（1%）
❑ 礼儀作法（EDU×2%）
❑ ＿＿＿＿
❑ 隠れる（10%）
❑ 聞き耳（25%）

■ 黒智（0%）／クトゥルフ神話知識
芸術（5%）
❑ 舞踊
❑ ＿＿＿＿
❑ ＿＿＿＿
❑ 経理（10%）
❑ 自然（10%）
❑ 忍び歩き（10%）

宗教知識
❑ 神道（EDU×1%）
❑ 仏教（EDU×1%）
❑ 陰陽道（1%）
❑ ＿＿＿＿
❑ 修理／工夫（20%）
❑ 修羅（1%）
❑ 乗馬（5%）
❑ 水泳（25%）
製作（5%）
❑ ＿＿＿＿
❑ ＿＿＿＿
❑ ＿＿＿＿
❑ 説得（15%）
❑ 操船（1%）
❑ 地位（[APP×1]%）
❑ 地域知識（20%）
❑ 跳躍（25%）
❑ 追跡（10%）
❑ 洞察（5%）
❑ 投擲（25%）
❑ 登攀（[DEX＋STR]%）
❑ 動物調教（[APP×1]%）
❑ 土地勘（20%）
❑ 値切り（5%）
❑ 法律（5%）

家紋、似顔絵

❑ 魔道知識（1%）
❑ 瞑想（1%）
❑ 目利き（1%）
❑ 目星（25%）
❑ 読み書き（[EDU×5]%）
❑ 歴史（20%）

ほかの技能
❑ ＿＿＿＿
❑ ＿＿＿＿
❑ ＿＿＿＿

メモ：設定、所持金、そのほか

戦闘技能と武器

攻撃手段	%	種別	ダメージ	射程	攻撃回数	耐久力	
❏ 組みつき（25%）		近接戦	特殊	S	1	（　）	
❏ 蹴り（25%）		近接戦	1D6＋db	S	1	（　）	
❏ こぶし（50%）		近接戦	1D3＋db	S	1	（　）	
❏ 頭突き（10%）		近接戦	1D4＋db	S	1	（　）	
❏ 刀（10%）		近接戦	1D10＋db	M	1	30	片手
❏ 長槍（15%）		近接戦	1D10＋db	L	1	15	両手
❏ 棍棒（25%）		近接戦	1D6＋db	M	1	10	片手
❏ 種子島（25%）		射撃戦	1D10＋4	R	1/3	–	両手
❏ 弓（10%）		射撃戦	1D6＋1	R	1	–	両手
❏							
❏							

術

術名	コスト	効果

遭遇した神話クリーチャー、魔道書、アイテム、重要人物

名称	期日	内容

ミニサマリー

パーセント・ロール（判定値以下で成功、判定値の1／5以下で大成功、96～100は自動失敗、00は大失敗）
抵抗表ロールの判定値＝［50＋（能動側－受動側）×5］％

正気度の喪失と狂気

【1】狂気を引き起こしそうなものを見たら、〈正気度〉ロールを行ない、その結果に合わせて、正気度の喪失を適用する（成功しても減る場合がある）。【2】1回で5ポイント以上の正気度喪失した場合〈アイデア〉ロールを行なう。失敗したら、恐怖の内容を理解できないか、記憶できない。成功したら、その内容を理解したために、一時的な狂気に陥る。【3】現在正気度の1／5以上を1時間以内に失うと、自動的に不定の狂気に陥る。【4】正気度が0以下になったら、永久的狂気に陥る。

CALL OF CTHULHU®

NEW RULE BOOK

クトゥルフ神話TRPG

比叡山炎上

著：朱鷺田祐介
（スザク・ゲームズ）

CALL of CTHULHU
HORROR ROLEPLAYING



クトゥルフ神話TRPG

比叡山炎上

著：朱鷺田祐介
（スザク・ゲームズ）

eb!
enterbrain

H.P.Lovecraft

1890 ~ 1937

Clear Credit

Yusuke Tokita wrote most of text.

Masaki Nishigami contributed Gameterm, Occupation, Game System, Combat, Large Battle, Narumi Takahira wrote Chronological tables, Masayuki Sakamoto contributed some other articles.

Cover art is by Kohji Ogata. Investigator illustrations are by Youko Nachigami. Aduchi Castle, Hiei-zan, Ningu, Weapons and Ninja are by Yuya Kobayashi. Creatures, Nobunaga, Burning Hiei-zan, Mythos Tome are by Tomokazu Hara. Chapter margin and header designs are by Mihoko Deguchi.

"Hiei-zan Enjo" is published by Enterbrain, Inc.

Call of Cthulhu® is the registered trademark of Chaosium Inc. H. P. Lovecraft's works are copyright ©1963. 1964. 1965 by August Derleth and are quoted for purposes of illustration. Except in this publication and in related advertising, art work original to "Hiei-zan Enjo" remains the property of the artists, and is copyright by them under their individual copyrights.

Cover copyright ©2006 Kouji Ogata.

Reproduction of material within this book for the purposes of personal or corporate profit, by photographic, optical, electronic, or other methods of storage and retrieval, is prohibited.

Address questions and comments by mail to

Chaosium, Inc.

895B Street #423 Hayward,

CA 94541-5017 U.S.A.

U.S.A., or via e-mail to chaosium@chaosium.com.

For information about Chaosium books and games, visit our web site at http://www.chaosium.com



CALL OF CTHULHU®

比叡山炎上

クトゥルフ神話TRPG

朱鷺田祐介（スザク・ゲームズ）

西上柾・高平鳴海・坂本雅之

Cover Art: by 緒方剛志

Interior Art: by 那知上陽子、小林裕也、原友和
Drashi Khendup、Dreyfus

PROJECT AND EDITORIAL: by ARCLIGHT

Layout: by Mihoko Deguchi (Arclight)
with Masami Kumagai (Arclight)



Table of Contents

Table of Contents

目次

本書を読むうえでの注意
本書では以下の記号を用いています。
技能関連→〈　〉
計算式→［　］
呪文、術関連→《　》
魔道書、書籍、小説タイトル→『　』
ゲームタイトル、ゲーム用語、項目名など→"　"

A Narrative of Tenkai-sojo

天海闇物語

1

以下は、2004年12月24日、インドのゴアにあるシヴァ神殿の倉庫より発見されたイエズス会宣教師ホセ・ファン・アンドレアス神父の覚書である。スペイン出身のアンドレアス神父はイエズス会の宣教師として、1598年、ローマを出発し、1601年、日本に上陸、1628年まで江戸で布教を行なったのち、禁教令によって国外に追放された。

一度はタイのアユタヤまで戻ったアンドレアス神父であったが、この地で病を発したため、ローマ教皇とイエズス会総長に宛てた覚書を作成し、発送したのち1630年長崎に戻った。その後、彼は禁教令の下で布教を続け、やがて捕えられ獄死した。

アンドレアスの手紙がなぜローマには届かぬままゴアのシヴァ神殿に埋もれていたかは、今のところわかっていない。

これから、ご報告することの真偽を私は明言することはできませぬ。これからご報告いたしますことはすべて、東洋を支配する将軍の側近である、ある仏教の高僧から聞いた物語です。高僧の身分から申しまして、信頼を置くべきことではありますが、その内容はあまりにもおぞましきものであり、信じがたいものでありました。

それゆえに、私は、この東洋の地で起こっていることのすべてを理解できぬことを私は神に感謝すべきだと考えております。おそらく、それを知ったとき私の魂は地獄の魔王にとらわれてしまうことでしょう。

神のご加護を。

私が、宣教師として、この東洋の島国、日本にたどり着いたとき、ザビエル師が神の教えをもたらしてはや五十年が経ち、師が嘆かれたような戦乱の時代は終わりかけておりました。

太閤、秀吉公がすでに亡く、幼い後継者と夫人が残されておりましたので、私は、新たな権力者として台頭しつつあった、徳川家康公の領国、江戸に向かいました。江戸は建設されたばかりの街で多くの人々がおり、その片隅、八重洲の地で私は布教を行なうことができました。八重洲はオランダ人の元船乗りヤン・ヨースティンが開いた干拓地で、われわれキリスト教徒にも寛容でした。

やがて、10数年が経過し、豊臣の一族が根絶やしにされ、徳川家が完全に日本を支配すると、われらキリスト教徒に対する扱いも変わり、私と信徒たちは身を隠さざるを得ませんでした。やがて、私は捕えられ、われらの教会は打ち壊されました。

私は国外に追放されるか、このまま処刑されるかを選ぶことになりました。ローマを出た時から、異国に死す覚悟はありましたが、ある理由により私は今タイのアユタヤにおり、この覚書を書いております。

あの晩、黒衣の僧侶から聞いた物語を、教皇猊下(げいか)に伝えるまでは死すわけにはいかないと決意したからです。

しかし、残念ながら私の肉体はすでに病み衰え、ローマまでの旅には耐えられそうにありませぬ。いや、インドのゴアにあるわれらが教会までも届かないでしょう。

それゆえに、江戸から連れて来た学生であるペドロ佐助にこの覚書を託し、ゴアへ向かわせます。

若き日本人の行く末に神のご加護のあらんことを。

2

さて、話の本題に戻りましょう。

私が国外追放の道を選んだのは、八重洲で捕えられたのち、一人の高僧の話を聞いたからです。

高僧の名は天海といい、江戸を支配する徳川将軍家の側近の一人です。もはや百にも達する老僧でありました。

最初、私は天海殿の屋敷に呼び出され、キリスト教について、問いただされておりました。われわれキリスト教徒は、仏教の僧侶にとって不倶戴天の敵であり、われわれを恐れるあまり攻撃的となる僧侶が多かったのに対し、この天海殿はずいぶんと寛容で、友好的でした。

「われは仏陀(ぶっだ)の僧侶、なんじはイエスの僧侶。宗旨の違いがあるが、われはなんじの先達に恩義がある」

聞けば、天海殿はわれらイエズス会の先達、フランシスコ・ザビエル師に面識があると申すではありませんか？

もはや50年も前のことになるが、そのころすでに天海殿はひとかどの武将であったという。

「われは僧侶となる前、長きに渡って武士として戦っておった。わが主人はかの織田信長殿であった」

その告白は私が知っていたこの黒衣の宰相の出自とはまったく違うものでした。

確か天海殿は天台に学び、のちには比叡山に登ったといいます。かの覇王、信長の手によって比叡山が焼かれたとき、若き天海は命からがら燃える山から逃れたそうです。

確か、のちの太閤となる羽柴秀吉が横川のあたりの包囲を緩めたからであるとも聞きます。

私がそういうと、天海殿はきっと顔をきつくされました。

「横川の包囲を緩めたるは太閤さまにあらず」
その怒りようは温和な僧侶には見えませんでした。

「……いや、そのような戯言はよい。
さて、われがザビエル師に会ったのは、天文20年（1551年）のこと。
あれはまだ、信長様にお仕えする前であった。わが一族は城を失い、われは仕官先を探して流浪していた。名流、土岐の血を引くとはいえ、城を失った若造に行方なぞ残っていない。
さすれば、仕方もない。
比叡の山にこもって僧侶になろうか、と」

確か、その年、ザビエル師は日本での布教許可を求めて、都に上り、朝廷に訴え、比叡山の僧侶とも会見されましたが、帝に会うことはかなわず、比叡山でも強く拒絶されたと聞いております。

「京都でわれは、ザビエル殿に一度だけお会いする機会を得た。いまだ得度もせぬ前、外津国（とつくに）の奇怪な僧侶がいるというので会いにいったのだ。
ある方の代理であった。
ザビエル殿の言われる主の教えとやらは、いまだに理解できぬ。全知全能の、唯一なる神がおられるならば、なにゆえ、われら日の本の民はこの百年、修羅の世を生き、そのまま、救われずに地獄へ落ちねばならぬのか？」

それは日本における布教の最大の困難な話です。

神の御教えの光が届かぬまま、生きる国の人々はしばしばこう言う。何ゆえ、われらは救われぬのか？　と。
主の深き想いが届かぬがゆえ、では彼らは納得しない。

「全知全能なれば、すべての人を救い導くことができよう。いや、導かずともわれらが善行のみを行なうように作り出せよう」
「いや、それは！」

しかし、私の反論はさえぎられた。

「おぬしらの詭弁など聞きたくはない。
弁舌に乗じて、侵略の意図あるは明確。
ゆえに、御館様は鎖国を定められた」

そうでございます。
日本は国を閉ざし、キリストの光を拒絶することを決めたのであります。

「いや、法論を交わしたいわけではない」
と、天海殿がとめた。
「ザビエル殿とわれの関係を明らかにするために、言うたまで。本論はこれからじゃよ。
ザビエル殿とわれは一夜を語り合った。
やがて、夜明けも近づいたころ、ザビエル殿は意を決されたように、私に、一つの話をされた。
何ゆえ、日本へやってこられたのか？」

私はイエズス会の一員として、この時ほど驚いたことはございません。亡きロヨラ総長と教皇パウロ三世猊下の交わされた密約を、この東方の僧侶から聞くことになるとはかけらも思いませんでした。
私とて、アジア巡察使アレッサンドロ・ヴァリニャーノ師より、言い含められて、初めて明かされた密約なのでございますから。

3

われらイエズス会は、神の御教えを伝える全き奉仕者でありますが、同時に、異端を討つ神の槌そのものでもあります。ロヨラ総長は東方に逃れた異端の錬金術師を追うことを命じられたのであります。
その者の名はゲオルグ・ザミャーヒ。ドイツの異端者ルドウィク・プリンの盟友であります。
1542年、かの邪悪な異端者プリンは『妖蛆（ようしゅ）の秘密』なる魔道書を書き上げたあげく印刷し、世にばらまかんとした大罪人。魔道書は即座に焼かれ、プリン自身も奇怪な死を遂げました。
しかし。
忌まわしき知識は根絶されてはいなかったのでございます。
『妖蛆の秘密』が印刷されたのは、世に知られる1542年が最初ではございませんでした。実はその3年前、錬金術師ゲオルグ・ザミャーヒの工房において、ひそかに108部が印刷されておったのであります。このうち、数十部がザミャーヒとプリンの盟約に応じた真に邪悪な異端者たちの手に渡りました。
ザミャーヒは、その年のうちに、異端の罪で告発され、逃亡しました。
プリンの悪行はまだ明らかになっておりませんでした。忌まわしき初版は真に闇の中で流れ、われら教会の耳に届くことはありませんでした。かの者の悪行が明らかになるのは、1542年、プリンが第二版を印刷した時のことでございます。
ザミャーヒに対する告発は、異端の罪であり、錬金術の実験の過程で、おぞましき殺人を行なった、というものでありました。いかなる悪魔の手助けか、この告発を知ったザミャーヒはすばやく身を隠し、数冊の『妖蛆の秘密』と共にインドへの船に乗り込んだのです。
1540年の夏、異端審問官の報告を受けた教皇パウロ三世猊下はアジアへ神の槌となるべき者を送り込むことを決意されました。そこでわれらイエズス会に命じられたのです。
地の果てまで追いかけ、異端を討てと。
わがイエズス会は結成して間もなき時でした。
ロヨラ総長は同志とともに、ヴェネチアへ参じ、聖地エルサレムへの巡礼の道を求めましたが、残念ながら、ヴェネチアとトルコの戦火激しき折、われらが悲願は達せられることはありませんでした。
やむなくローマに向かい、教皇猊下に奉仕することを願っておりましたころのことです。
教皇猊下はイエズス会をお認めになるとともに、アジアへの布教を許可され、ポルトガルの船に乗るように言われたのです。その時、ロヨラ総長に対して、ひそかに異端者の処分を命じられました。
あらかじめ選んでいたニコラス・ボバディリャに代わり、ロヨラ総長の信任厚きザビエル師がアジア行きの一行に加わったのは、そのためであります。
その後、ゴアに到着されたザビエル師は、ザミャーヒがアジアに、おそらく日本に向かったことを突き止められました。師はゴアで出会った日本人アンジローを従者にして、日本までやって来られましたが、ザミャーヒの足取りはも

はや追えるものではありませんでした。

そこで師は本来の目的である、神の教えを伝道されることに傾注されていたのですが、追って『妖蛆の秘密』の一件もまたザビエル様に伝わりました。この時、ザミャーヒの従者が広東で目撃されたという話も伝わり、ザビエル様は日本を離れ、広東に戻られる途上で、病に亡くなられました。

このことは、イエズス会の中でも極秘のこととされておりました。私でさえ、ヴァリニャーノ師より聞かされておらねば、そのようなことを信じるものではありませぬ。

4

「ザビエル殿のお話は、得心の行かぬものではあったが、おぞましき知恵を抱いたものがこの日の本に踏み込んだことだけはようわかった。

この世を滅ぼしかねぬ邪悪な書物。

いずれ見つけ出し、焼き払おうと約束した」

天海殿はそうささやいた。

まるで誰かに聞かれるのを恐れるように。

「その後、私は先の将軍、足利義昭公に仕えるようになり、その縁で織田信長様の幕下に加わり申した。

ザビエル殿の話を忘れたわけではござらぬが、手がかりのないまま、10年以上が過ぎ、乱世の中、生き延びるのが精一杯でござった。足利公を盛りたて、織田殿の力で乱世を治めるのはよいかと思うた。

それだけの器を信長様はお持ちであった」

天海の口調は浮かされるようなものに変わっていた。

フロイス師の日記にあった通りだ。

戦国の覇者、織田信長は英雄として崇拝されていたのだ。まるでシーザーのように。

いや、そこが問題だ。

織田信長公はわれらキリスト教徒に好意を抱いておられた。安土城下での布教を許され、セミナリオ（神学校）を建設してくださった。しかし、やがて、自らを神としてあがめよと言い出した。死ぬ一月前のことだ。

おぞましいことである。

そこで、私ははたと思い出した。

目の前にいる天海僧正こそ、先年、亡くなった徳川家康公を神君と呼び、日光東照宮に神として祭り上げようとしている。権現様と呼んでいる。それは晩年の信長が踏み込んだ異端の道ではないか？

「われらは信長様と共に戦った。金ヶ崎の退き際を守るため、われも藤吉郎も家康公も死にかけた。それを仕掛けた浅井、朝倉に味方する比叡山は怨敵である。

そして、比叡山の学僧たちが、南蛮より届いた魔道に手を染め、異端の道を歩んでいると知った時、信長様は日本の根本道場を焼かれることを決意したのだ」

比叡山が異端の徒であることなぞ明白なこと。比叡山の僧侶たちはいかなる理を説いても、異端邪説にこだわり、神の威光にひれ伏すことがなかった。

されど、次なる告白は私の心臓を貫いた。

「猿めが調べあげてきた、比叡山の邪宗門、黒蓮宗のうちに、かの錬金術師の名前を見た時にはおぞけを振るったわ」

それはザミャーヒが比叡山にいたということ。異端の錬金術師は大陸の僧侶に身を隠し、比叡の山奥に隠れていたのである。黒蓮宗なる異端邪教へ堕落せし仏陀の徒が、ザミャーヒと結託していたというのだ。

かくして、日本中が恐れたという比叡山焼き討ちがなされたのだと言うのです。堂宇三千を焼き、殺された僧俗は四千とも一万とも言われております。

総長猊下には、この行為のおぞましさはわかりにくいかと思われますので、例え話をいたしますれば、比叡山とは、われらヨーロッパにおけるヴァチカン、あるいは、聖地エルサレムに比する価値を持っておりました。さらに、比叡山は千年に渡り、帝の都、京都を邪悪なる霊より守る役割も担っておりましたから、その存在は不可侵のものでありましたが、信長はためらいなく、この聖なる山を焼き払ったのでございます。

5

黒衣の宰相の告白は終わらなかった。

「おぞましきものを追い、われらは次々と焼いた。浅井、朝倉を討ち、伊勢長島の一揆衆を根切りにし、石山本願寺を下し、伊賀上野の惣国衆を焼き……」

そうして信長は殺戮を続けたというのか？

「すべてを焼き尽くしたとき、安土城が出来た。

黄金の城じゃ」

信長殿が築いた安土城につきましては、ヴァリニャーノ師を通じまして、ローマに寄進されました金屏風をご覧ください。まさに、天を突く黄金の城。古今東西、比べるものもないと申します。私が来日した当初、大坂に威容を誇っておりました大坂城も、江戸に築かれました家康殿の江戸城も、安土の威容に習ってのものと聞きます。

そこで、信長殿は、われらが先達のために、セミナリオを建設するなど、好意を示してくださいましたが、晩年に近づくにつれ、デウスへの疑念を提示され、ついにはおのれを神として崇拝するように命じられました。

安土城の最上階をおのれの住まいとし、天主閣、天空の王の住みかと呼んだのでございます。

まさに神をも恐れぬ所業。

日本の仏教僧たちが、彼を第六天魔王と呼んだのも当然であります。

天海殿のお言葉は続きました。

「そこでわしは見たのじゃよ。

信長様の傍らに置かれたおぞましき書物を」

天海はそっと間を置いた。

なぜだ？

なぜだ？

比叡山で『妖蛆の秘密』は焼かれたのではないのか？

「わからぬ。

わからぬ」

天海は首を振った。

「いや、わかっている。
以前から、『妖蛆の秘密』は信長様のお手元にあったのじゃよ。
おそらく、比叡山が焼かれたとき、わしが逃がした僧侶どもが持ち出しておったのじゃろう。
それを見つけ出し、奪い取って信長様に献上しおったのはおそらく猿め」

ここまで来て、私は気づいた。天海が猿、猿と呼んでいるのが、おそらく豊臣秀吉である。この当時は木下藤吉郎と名乗っていただろう。織田信長の草履取り（従者）から侍大将まで身を立てた男だ。信長はこれを猿、猿と呼んで可愛がっていたという。信長の宮廷でも同格の武将や宿老の重臣たちは同様に呼んでいた。

「その兆しにわれらが気づいたのは天正2年正月じゃった。
あの正月、御館様が肴に供したのは薄濃（はくだみ）、漆と金で飾った浅井親子と朝倉義景のしゃれこうべであった」

天正2年はわれらの暦に直せば、1574年でございます。
この正月、信長殿は、新年の宴に集まった重臣の前に、浅井久政、長政親子と朝倉義景の髑髏を見せました。京都にさらされた首から、その肉を落とし、漆と金箔で飾ったおぞましき代物でございます。
野蛮なるこの国におきましては、敵将の首を切り落とし、さらすことが通例ではありましたが、それを肴に酒を飲めとは、まさに人外の所業でありましょう。

6

「信長様は、もはや、この世の方ではのうなっていた。
伴天連から怪しき言葉を学び、かの魔道書を読まれた。
言葉の足らぬところは、フロイスのイルマン（学生）ペドロから学んだ。後には、ヴァリニャーノ師より献上されし黒人従者、弥助が手助けしたとか」

アジア巡察使アレッサンドロ・ヴァリニャーノ師が、黒人の奴隷を信長殿に献上したことは、フロイス師の手記にも書かれ、有名な話でございます。信長殿は、その肌の黒さを疑い、何度も水で洗わせましたとか。
以降、信長殿はこれに弥助と名を与え、己の従者と致しました。弥助は馬廻衆となり、明智光秀の謀反により、信長殿が本能寺にて亡くなるまで、お側に仕えたと聞き及びます。
されど、所詮はアフリカ、ギニアに生まれ、インドのゴアより連れて来ました奴隷にございます。いかに、ヴァリニャーノ師の英明に触れてきたとて、ラテン語を巧みに解するほどの学はございませぬ。おぞましき異端者が筆致を尽くしました魔道書『妖蛆の秘密』を解明する手助けになろうものでしょうか？

「すべてはお主ら、南蛮ずれのせいじゃ。
新物好みの御館様はお前ら南蛮人がもたらした悪しき智慧に染まっておかしくなってしまわれた。安土の城が出来たころはもはや、御館様は人ではのうなっておられた。
われは、もう謀反を起こすしかなかったのじゃ。
我が弟に命じ、安土の城を焼かせたのもすべてはあのおぞましき呪いを振り払うためじゃ」

信長殿が亡くなられたのは、安土城が完成してわずか3年後の初夏でした。西国討伐の応援に向かう途中、京都の本能寺において、側近の明智光秀様に襲われ、寺とともに燃え尽きられました。その後、光秀殿は安土に入られたが、その後、羽柴秀吉殿に破れ、逃走の途上、落ち武者狩りの農民に襲われ、竹槍に貫かれて亡くなられたそうです。
その死後、三日と経たぬうちに、安土城は火事となって燃え尽きたそうです。誰が火をつけたかは定かではありませんでしたが、そう言えば、安土城には光秀様の弟君が籠もられていたと聞きます。

「あれは御館様の夢そのもの。
われとて焼きたくはなかった。
だが、焼かねば、この日本はただ事ではすまなかったのじゃ」

天海殿はそう言って泣き崩れた。
そこには徳川将軍家の重臣である黒衣の宰相はもういなかった。主君に逆らい、その命を奪った過去を食い入る老いた武者が一人。

私は得心いたしました。ああ、神はこの告解を聞くために、私をここに差し向けられたのだと。
私は神の命じられた任務を果たしました。それはこう告げることでございます。
「懺悔（ざんげ）なされよ、告白なされよ、それこそが救い」

7

もはや天海殿の物語は終わりと致しましょう。
かつて、別の名前でありました者が、悔いて、僧侶として新たな人生を送る例はわが祖国にてもよくあることにございます。宗旨こそ違えど、そこに慈悲を垂れるべきかと存じます。
そして、彼もまたその宿命に従うものでありました。
天海殿はわれにザビエル殿の物語を託し、国外へ追放されたのです。

私は、この書簡を持って、総長閣下に、ザビエル師の宿願である、魔道書『妖蛆の秘密』が安土城とともに焼き尽くされたことをご報告できるのを、うれしく思います。
私はこの書簡を放つために、ここまで参りました。されど、わが病は芳しくなく、あとはペドロ佐助がゴアまで届けてくれることでしょう。

できうるならば、私は、この地で病を癒したのち、もう一度、日本へ戻りたいと思っております。かの地こそ、私にとって主命の地にあります。江戸に残してきた兄弟たちを導く義務があるのです。
そして、一つだけ気がかりなことがあるからです。
あれで本当に終わったのかと。
ザミャーヒを比叡に焼き、信長を本能寺に焼いたとて、天海殿がいかに仏教の寺院を築いて結界を敷いたとて、あの国におぞましき教えが忍び込んでしまったことは間違いありませぬ。かの邪悪を完全に打ち砕けるのはわれらが神の教えしかありませぬ。そのために、私がかの地に戻ることが神の御心であると思うのです。

神の僕　ホセ・ファン・アンドレアス



元亀2年9月13日（旧暦。西暦1571年9月30日）、中世日本において最大の勢力を誇った仏教勢力の本拠地、比叡山延暦寺が炎上した。

時は戦国。

先の室町幕府が応仁の乱で実権を失って150年、日本は数百の国に分かれ、各地の大名が相争う戦国の世であった。

縦横無尽な機略と大胆な行動力で頭角を現した織田信長は、当時、最も覇者に近いと言われた今川義元を桶狭間に奇襲して討ち取り、室町幕府の末裔足利義昭を奉じて入京、覇権を手にする。

その後、信長は寺社勢力と対立、強い圧力をかけ始める。当時の寺社は当時、日本において人々の心を支えていただけでなく、武装し、独自の所領や関税権を持つ一大勢力であった。彼らは対立する信長を魔王、第六天魔王と呼び、仏敵とした。

やがて、織田信長の苛烈さに恐れをなした足利義昭は、ひそかに各地の群雄や宗教勢力と同盟を結び、信長包囲網を作り上げた。京都の鬼門を守って数百年を過ごした比叡山延暦寺も、その同盟に加わった。

800年以上前に中国経由で日本へ伝来した仏教は日本土着信仰である神道と結びついて、日本人の心のふるさととなった。その本質は自己追及とともに、献身と他者への博愛をもってする宗教であったが、京都の守りを担う比叡山は武装した多数の僧兵を維持して一大軍事勢力となっていた。信徒から集めた多額の財貨により、腐敗堕落した比叡山は、戦国時代には潔斎を重視する仏教寺院とは思えないほど退廃した状況にあった。

信長は、ついに、比叡山との全面戦争を決意、比叡山を包囲し、焼き払った。大小三千の堂宇が焼き尽くされ、僧侶を中心に比叡山の住民、四千人が殺された。

世に言う「比叡山焼き討ち」である。

なにゆえ、このような惨劇が起きたかについては諸説ある。

天下統一に邁進する信長にとって、強大な権益を独占し、守旧勢力と同盟する寺社勢力が最大の障害であったためと言われるが、信長がおぞましき狂気に染まっていたという者もいる。

当時としては革命的というべき合理主義的な行動原理を持っていた信長は、若いころから「うつけもの」と呼ばれたが、苛酷な戦国の世を邁進する間に、残虐な殺戮戦を行き抜く戦国武将にありがちな狂気を身に付けただけでなく、時代を超えた別の狂気を持つ第六天魔王に成長した。

一説には、後期の信長の傍らには、南蛮船で渡来した修道士から引き取った黒人の従者が常にかしずいていたという。

戦国は、「星辰の正しき刻」へ向かっていた。

“クトゥルフ神話TRPG 比叡山炎上”

“クトゥルフ神話TRPG 比叡山炎上”は、日本の戦国時代を舞台に“クトゥルフ神話TRPG”（弊社刊）を楽しむための派生ルールである。戦国時代でも特に、戦国の覇者織田信長が四方の宿敵と戦った元亀の兵乱（1870～73年）以降を主な時代として取り上げる。この時期、織田信長は足利義昭の策略で四方を敵に囲まれ、最大の危機を迎えたが、これを打開するため、日本仏教の根本道場、比叡山を焼いた。世にいう比叡山焼き討ちである。

このゲームで、あなたは戦国の戦乱に巻き込まれる戦国の人々となり、戦国日本の闇に潜むおぞましき存在と出会い、凄惨で絶望的な戦いを挑むこととなる。

そのおぞましき存在は、人がこの世に現れるはるか以前に、この世界の支配者であった宇宙種族や多元宇宙の神々、あるいは、それらの眷属である。

現代のわれわれは、そのおぞましき存在について、H.P.ラヴクラフトとその後継者たちが残した一連の「クトゥルフ神話」と呼ばれる物語を通じて知ることができる。海底に眠る大いなるクトゥルフ、名状し難きものハスター、混沌の中心アザトース、戸口に潜むものヨグ＝ソトースなど。

ラヴクラフトはそれを「グレート・オールド・ワン」と呼び、それらがもたらす宇宙的な恐怖を語り残した。

残念ながら、戦国日本の人々が生きたのは、ラヴクラフトからさかのぼること300年以上昔の時代であり、ラヴクラフトの啓示は届かない。戦国の人々はおぞましき存在を適切に説明する言葉は持たない。

おぞましき存在を単に邪神、妖魔、魔性などと呼んだ。



人間五十年
下天のうちにくらぶれば、夢幻のごとくなり
——能楽『敦盛』より

尾張のうつけもの

戦国の覇者、織田信長は、天正3年（1534年）、尾張国下四郡を支配する守護代織田氏の三奉行の一人、織田信秀の次男として生まれる。信長は若いころから奔放な性格で、奇抜な衣装、奇矯な行動から「うつけもの」と称された。

隣国の美濃には油屋から成り上がり、主家を乗っ取って国主となった梟雄、斎藤道三がいた。蝮と恐れられた戦国武将である。信長の父信秀は、道三の娘濃姫こと帰蝶と信長の政略結婚を決めた。この婚儀で弓矢・鉄砲五百丁をそろえて見せた信長に天才を見た道三は、子の義龍よりも娘婿の信長を愛したという。その結果、息子の義龍に攻められ、非業の死を遂げることになる。

信秀が死に、17歳で家督を継いだ信長は相変わらずの奇矯な行動を続けたが、傅役の平手久秀がその死を持って諫言したことをきっかけに武将としての才覚を現し、信長を認めなかった叔父や弟を倒して尾張一国の統一を果たす。信長25歳の時であった。

桶狭間の戦い

尾張を統一した信長の前に、最初にして最大の危機が訪れる。永禄3年（1560年）、東海の雄、今川義元が上洛のため西上を開始したのである。駿河・遠江・三河の兵四万五千という大軍である。対する尾張の軍勢はわずか二千、篭城か降伏しか生き残る道はないと言われたが、織田信長は桶狭間で休憩中の今川義元の本陣を奇襲、義元の首級を上げた。

足利義昭と信長

永禄11年（1568年）、信長は上洛、足利義昭を室町幕府の将軍に据えて、覇権を握ったが、やがて、信長と対立した義昭は各地の勢力を操り、信長包囲網を築く。

これに応じたのが、武田信玄、上杉謙信、朝倉義景、毛利元就ら有力な戦国武将たち、さらに、法外な軍資金を強要された寺社、比叡山延暦寺と真言宗総本山石山本願寺、高野山、根来寺が加わり、百万を超える信徒が信長の敵に回り、織田信長の分国で一向一揆が勃発した。織田信長は四方に敵を抱え、さらに内なる敵を抱えたまま、激しい戦いの日々を送ることになる。元亀元年の越前攻めでは妹婿の浅井長政に裏切られ、地獄の撤退戦を演じる。元亀年間の激戦を称して、元亀の兵乱という。

比叡山攻め

元亀元年6月、織田信長は再び浅井・朝倉を攻め、姉川の戦いで打ち破ったが、浅井・朝倉勢は比叡山に逃げ込んだ。

比叡山は奈良時代より仏法の根本道場であり、天台宗の総本山で、全国に数十万の信徒を持つ。

深く峻険な尾根には無数の堂塔が立ち並び、僧侶一千、僧兵一万とも言われる一大勢力をなしている。表参道に当たる坂本には比叡山に協力する山門衆が住まい、同盟関係にある日吉大社二十一社もある。琵琶湖の水軍衆である堅田衆も比叡山に忠誠を誓い、琵琶湖西岸は比叡山の王国と言えた。

聖地、比叡山にいきなり攻め込むわけにもいかず、織田信長は比叡山延暦寺に浅井・朝倉への支援中止を申し入れた。

その内容は以下の通りである。

今後、信長公の味方をするならば、分国中にある山門領を元のごとく返還する。

出家の道理によって、一方の贔屓はできぬならば、手を出さずに静観されよ。

もしも、この二条に従わないならば、根本中堂、山王二十一社以下、すべてを焼き払う。

しかし、比叡山はこれを無視し、浅井・朝倉勢をそのまま山中に匿っていた。

そのため、織田勢は比叡山を囲み続けた。

9月には石山本願寺が決起し、紀州の雑賀衆を招集、織田軍団との戦いに踏み込んだ。10年に渡る石山合戦の始まりである。同時に、伊勢長島での一向一揆が激化し、信長の実弟、信興が戦死する。

四方を包囲され、苦戦した信長は年末、正親町帝の仲介により、浅井・朝倉との和議を結ぶに至る。

この和議によって一息ついた織田軍団は、翌元亀2年正月より、姉川を封鎖し、北陸と本願寺の連絡を絶つ。そして、比叡山に対してにらみを利かせたが、比叡山は信長を侮り、浅井・朝倉への支援を続けた。

同年9月、織田信長は四万の軍で比叡山を包囲し、これを焼き討ちした。すべての僧侶も許さずとし、一木一草まで焼き払えと命じた。全山が炎に包まれ、ほとんどの堂・塔が焼け落ち、僧侶、俗人合わせて三千以上が殺された。

武田信玄の死

比叡山焼き討ちは、第六天魔王と呼ばれた織田信長の悪名を世に知らしめた。

義昭の密書を受けた武田信玄は、元亀3年（1572年）の秋、上洛の兵を起こす。そのまま、東海になだれ込んだ戦国最強の軍団は、12月には織田軍団の東辺境を守る徳川家康を三方ヶ原に破ったが、信玄が病に倒れ、進軍はそこで止まった。元亀4年4月（1573年）、戦国最強と謳われた甲斐の虎、武田信玄は信長と直接対決する一歩手前で力尽きた。

焦る足利義昭は同年7月、自ら兵を上げるが、信長は義昭を京都から追放した。これによって室町幕府は滅び、元号は「天正」と改められた。

直後の8月、信長は越前に侵攻、朝倉義景は自刃に追い込まれる。返す刀で近江・浅井も攻め、浅井長政とその父、久政も奮戦の末、自刃して果てた。

狂気の影

元亀の激闘は明らかに信長の精神をむしばんでいた。

翌天正2年正月、岐阜城に集まった重臣たちに、織田信長は漆塗りの髑髏（どくろ）、薄濃（はくだみ）を披露した。朝倉義景、浅井久政・長政親子の髑髏を加工したものである。

元亀の兵乱の皮切りとなり、最も苛烈な戦いを強いられた近江・越前の領主をこうしてさらしたのである。

同年、信長は伊勢長島の一向一揆を殲滅した。包囲し、糧秣を断ったうえ、降伏した者も含めて、一揆勢二万人を殺戮した。

長篠の戦い

天正3年4月、信玄の後継者武田勝頼が徳川家康の守る三河になだれ込んだ。

戦国最強と言われる武田騎馬軍団に対して、信長は三千丁もの鉄砲をそろえ、馬防柵の後ろからこれを連射した。当時の種子島銃は火縄式のマスケット銃、つまり、先込め式の単発銃であった。信長は空堀の後ろに馬防柵を立てた野戦陣地を構築するとともに、鉄砲隊を三列に分け、入れ替わりながら、連続発射させる三段打ちを行なって弾幕を張った。数時間後、武田騎馬軍団は殲滅された。

安土城建設

天正4年（1576年）、信長は琵琶湖東岸の安土に築城を命じた。普請奉行は丹羽長秀である。建設に3年を要したが、古今無双の巨大な天守閣と石垣を持つ巨城となった。内部には壮麗な装飾が施され、5階は八角形の黄金の仏間、6階は四角形の道教図を配した書斎とし、さらに、下の階には絢爛（けんらん）たる宝塔を含めた吹き抜けまであったと言われる。

仇敵滅ぶ

天正5年8月（1577年）、柴田勝家を大将として越後の上杉謙信攻めが始まった。

この時、大和信貴山（しぎさん）城の松永久秀が謀反を起こし、織田軍団の背後で決起した。松永久秀は旧三好の武将の一人で、第13代将軍義輝を殺し、東大寺大仏殿を焼いた、悪逆非道の戦国武将である。信長上洛時に降伏、その傘下に加わったものの、「反逆こそ武士の本懐」とうそぶき、信玄上洛にも呼応して謀反を起こしたことがある。

信長は冷静に上杉を牽制し、信貴山を囲んだ。救援なく、ただ篭城するしかなくなった老将に対して、信長は最後の温情をかけた。松永が持つ名物の茶釜「平蜘蛛（ひらぐも）」を譲れば許すとしたが、松永は「平蜘蛛」に火薬を詰め、自爆して果てた。

上杉謙信は翌天正6年（1578年）春、織田軍との決戦を前に病死した。脳卒中とも、暗殺とも言われる。

かくして、東方の敵はほぼ消えた。

石山合戦の終結

宿敵本願寺も無力化が進んでいた。天正5年には強力な雑賀衆を滅ぼし、根来衆を離反させた。海上から兵糧を運ぶ毛利水軍には苦戦し、織田水軍は壊滅の憂き目にあったが、天正6年秋には、九鬼嘉隆（くきよしたか）に建設させた巨大鉄甲軍艦でこれを殲滅した。その結果、毛利勢の支援も断ち切られた本願寺は完全に孤立し、天正7年（1580年）3月、信長と講和、本願寺法主であり、一向一揆を支配して活躍した顕如は引退、本願寺を去った。

本能寺の変

天正10年6月、京都本能寺にいた織田信長を、明智光秀が襲った。軍団のほとんどは各戦線に出払っていたため、信長の下に兵は少なく、奮戦したものの信長は死んだ。そのまま本能寺は焼け落ち、信長の死体は発見されなかった。

光秀の謀反の理由には諸説ある。直前に下された苛烈な命令のためであるとも、人質に出した母が信長の戦略上、見捨てられ、殺された恨みが原因であるとも言われる。光秀にとって、革新的な信長との人間関係のストレスが大きかったと見るものが多い。

いずれにせよ、戦国の覇者、織田信長は歴史の表舞台から退場し、光秀も秀吉に敗れ逃走中、土民の竹槍に斃（たお）れた。



第一章 探索者

闇物語 一

乱波走る

「猿！　猿はおらぬか？」
甲高い声が岐阜城に響いた。声の主はこの城の主、織田信長である。
（沈黙が破られた）
城内の人々は静かにそう感じた。元亀2年（1570年）7月、ついに、信長は声を上げた。
「は」
信長の声に応じて、木下藤吉郎秀吉が返答する。
浅黒い顔をした小男である。三十を迎えたばかりというのに、もう頭が薄い。そして、やたらに手足が長い。
ゆえに、「猿」と呼ばれる。または「禿ネズミ」と。
もとは足軽の小せがれで、足の速いのを見込まれて信長の従者となった。草履取りという。要するに雑用係であるが、そこから桶狭間、墨俣、美濃攻めと功を上げて成り上がり、今や侍大将の一人である。
「道は？」
と、信長が問う。
信長の発言は常に短い。必要最低限しか言わない。
「表は坂本より、無明谷を経て、東塔へ。石段千段の峻険な坂道なれば、稲葉城よりも険しいかと」
と、藤吉郎が答える。
問われたのは、比叡山への攻め口の道である。
昨年、姉川に朝倉・浅井を破ったものの、それらの軍は比叡山に逃げ込んだ。比叡山は京都を守護する仏教の総本山である。おいそれと追って踏み込むこともできず、信長は書を送ったが、比叡山はこれをあざ笑い、拒絶した。
以来、信長はいずれ比叡山を焼すると決意した。藤吉郎はそれを感じ取り、比叡山周囲の探索を進めていたのである。
「であるか？」と信長。
「京洛より続く八瀬の道はさらに険しく」と藤吉郎。「鞍馬につながる尾根なれば、修験天狗の住まう道。兵馬には向きませぬ」
「袋の底は？」
「さっそく」
藤吉郎の気配が消えた。
「横川じゃ」
藤吉郎は庭に参集した者どもに告げた。
そこに集まった者たちの姿はさまざまである。真っ当な侍などおらぬ。僧形法師がいるかと思えば、猿回しに放下師、薬売りに馬喰、毛皮をつけたマタギとも山賊とも思えぬものどももいる。女子はいずれも白衣の一重に緋の袴、歩き巫女か白拍子である。神楽勧進と称して芸を売り、時には色を売る。
「堅田あたりに忍び入り、横川への山道を探れ」
横川とは比叡山でも最も奥まったあたりで、厳しい修行場が集まる。坂本の表参道から遠いため、信長はここを「袋の底」と呼んだのだ。
一同は無言で姿を消した。
「あれが木下殿の奥の手、蜂須賀党でござるか？」
上品な声が奥の間より響いた。秀吉が障子を開くと、四十ばかりの品のよい人物がこちらを向いた。
明智光秀である。
もとは美濃の名家、土岐の出で、信長の正室、濃姫の従兄弟とも言われる。今や、畿内制圧の先鋒にあり、京洛と南近江の間を奔走している。
「それよりも、比叡山座主、覚恕殿への密書、託されてくださるか？」
と、光秀が言う。仏心厚い光秀は比叡を攻めることにはいまだ反対である。
「義信！」
藤吉郎の声に応じ、庭に残った一人の僧が前に踏み出す。
「元、天台の僧侶にございます。これに、案内と護衛をつけましょう。佐々木大膳、楓、熊蔵！」
「御前に」と答えたのは、大槍を立てた侍である。右頬に残った傷はこれが歴戦のつわものであることを示していた。
無言で義信の横に立ったのはうら若き尼僧。見目麗しいが、どことなく、浮世離れした風情がある。これが楓であろう。
残る熊蔵は、毛皮をまとった大男である。背に弓矢を背負っているところから、なりわいはマタギであろう。
「義信和尚とともに横川に忍び、円重上人に密書を届けよ。比叡山の進退はこれにて決する。急げ」
4名はうなずき、庭から走り去った。
「ありがたきこと」と光秀が礼を述べる。
「無駄かもしれませぬぞ」と藤吉郎が呟く。「乱波より伝わるお山の行状、もはや、増長、退廃、末法の様相。なにやら黒蓮宗なるものが、お館様を呪詛するという噂さえ」
「呪詛と！」
光秀の声は震えている。比叡山は天台密教の総本山であり、鞍馬の修験者とも近しい。史書を紐解けば、後醍醐天皇の御世、天台に隠された真言立川流が足利呪殺に用いられた例もある。その呪力は果てしもない。
「黒蓮宗とはそれらをひそかに受け継ぐ邪教の一派とか。ゆえに、呪詛がやまねば、全山焼くべしと」
「く」と、光秀は唇を噛む。
「お山の霧は深く、尾根を包む闇はたいそう深いものでござる」
藤吉郎の声はおぞましくも嬉々としたものを含んでいた。



Purpose of Play

プレイの目的

このゲームの目的は、ラヴクラフトが生み出したクトゥルフ神話という魅力あるテーマを楽しむためにある。クトゥルフ神話という形で提供した恐怖の楽しみをより広げ、本書ではその新しい舞台として、戦国日本を提供する。

PC（探索者）の目的

プレイヤーキャラクター（PC）は戦国日本に生きる人々である。

彼らは生きるために必死であるが、ある時、偶然にこの世界の闇に潜む「まがまがしい存在」に気づき、それと戦うことを余儀なくされてしまう。多くの場合、意図して望んだというよりも、偶然、その事件に巻き込まれていく。このゲームの中では、しばしば、PCは著名な戦国武将の配下となり、命じられた任務をこなす際に「まがまがしい存在」の引き起こした事件に巻き込まれてしまう。

しかしながら、まがまがしい存在の謎を追い、時として対峙することは、しばしば、彼らの生命を脅かすのみならず、精神さえもむしばみ、狂気の淵に追いやってしまうのである。

ゲーム上、PCの目的は以下の2つである。

【1】生存と栄達

PCは自らの生存のために行動している。死にたがっている者は苛酷な戦国を生きてはいけない。

そして、機会があれば、戦国の世に倣い、下克上を果たして成り上がりたいと考えている。

ゲーム上、これはゲーム内の使命遂行と生還による成長のルールによって再現されている。残念ながら、生還はしたものの、永久的な狂気にむしばまれ、結果として失われてしまうキャラクターもいることを忘れてはならない。

【2】探索

PCは戦国の闇にひそむ「まがまがしい存在」の謎を明らかにし、可能ならば、世を滅ぼしかねない邪悪な策謀を打ち砕かなくてはならない。ゲーム中に主に行なうことが探索することであることから、PCは探索者とも呼ばれる。事件の謎を解き、何らかの方法で、まがまがしい存在の排除に成功し、生還したPCには成長の機会が与えられる。

Dealing of Fraction

端数処理

ゲーム中の計算で小数点以下の端数が出た場合、切り上げる。切り上げは計算の最後で行なう。

もし、割り算と掛け算が混在する計算になったら、先に掛け算を行なってから割り算を行なう。

Characteristics

能力値（①）

STR（Strength、筋力）

力の強さを示す能力値である。探索者がどれだけ重いものを持ち上げたり、押したり、引っ張ったり、どのくらいしがみついていられるかを示す。

この能力は近接戦で相手にどのくらいダメージを与えられるかに大きく影響する。強力な武器を使用するには高いSTRが必要となる。

STRがゼロになった探索者はもはや寝床から立ち上がることができない状態にある。

CON（Constitution、体力）

この能力値は健康状態、身体の頑健さ、生命活動の強さを表している。

病気や毒、窒息などの要因で生命活動が脅かされた場合に、どれだけ対抗できるのかを示す。例えば、探索者が溺れたり、煙に巻かれたりした際に活動できるかどうかはCONのロールを求められるだろう。

また、毒や病気に対しては探索者のCONが抵抗の基準となる。CON値の高い探索者は耐久力も高いので、ダメージにも耐える強さを持つことになる。

CONがゼロになった探索者は死亡する。

SIZ（Size、体格）

SIZという能力値は、キャラクターの背の高さと体重を一緒にして一つの数字で表したものである。SIZは体の大きさを判断する基準となる。小さな穴を通り抜けるとか、高い壁の向こう側をのぞき見るとか、体の大きさが重要になる際に、この能力値で判断する。

SIZはダメージ・ボーナスと耐久力に反映される。

SIZが減少することはあまりない。肉体の一部が失われることはあるが、それは通常DEX値の減少に反映される。もしも、何かの理由で探索者のSIZがゼロになったとしたら、探索者は消えてしまったということであろう。どこに消えたか？ それこそ神仏の思し召しであろう。

比叡山炎上 探索者シート



探索者名 ＿＿＿＿＿＿＿＿
性別 ＿＿＿＿ 年齢 ＿＿＿＿
出身地 ＿＿＿＿＿＿ 職業 ＿＿＿＿

背景設定（主従関係、系譜、精神的な既往症など）

SAN

能力値	STR	CON	SIZ	DEX ①	APP	INT	POW	EDU



プレイヤー名

ダメージ・ボーナス（db）
STR＋SIZ＝【　　】→db表

能力値ロール	回避	魅力	アイデア ②	幸運	知識
倍数	❏×2	❏×5	❏×5	❏×5	❏×5

正気度【最大正気度：99－（クトゥルフ神話＋修羅）＝　】 ③
狂気＝0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31
32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48
49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65
66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82
83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99

マジック・ポイント ④
意識不明＝0 1 2 3
4 5 6 7 8 9 10 11
12 13 14 15 16 17 18 19
20 21 22 23 24 25 26 27
28 29 30 31 32 33 34 35
36 37 38 39 40 41 42 43

耐久力（CONとSIZの平均） ⑤
死亡 -2 -1 0
意識不明 1 2
3 4 5 6 7 8 9 10
11 12 13 14 15 16 17 18
19 20 21 22 23 24 25 26
27 28 29 30 31 32 33 34

探索者の技能

❏ 言いくるめ（1%） ＿＿＿
❏ 医術（1%） ＿＿＿
❏ 応急手当（30%） ＿＿＿
外国語（1%）
❏ 中国語 ＿＿＿
❏ ラテン語 ＿＿＿
❏ ポルトガル語 ＿＿＿
❏ ＿＿＿＿ ＿＿＿
❏ 隠す ＿＿＿
学問

宗教知識
❏ 神道（EDU×1%） ＿＿＿
❏ 仏教（EDU×1%） ＿＿＿
❏ 陰陽道（1%） ＿＿＿
❏ ＿＿＿＿ ＿＿＿
❏ 修理／工夫（20%） ＿＿＿
❏ 修羅（1%） ＿＿＿
❏ 乗馬（5%） ＿＿＿
❏ 水泳（25%） ＿＿＿
製作（5%）

家紋、似顔絵

DEX（Dexterity、敏捷性）

DEXの値が高いほど、探索者の動きが機敏で、手先も器用である。

キーパーは探索者が素早い行動をしなくてはならない場合に、DEXロールを指示することができる。

“比叡山炎上”では飛び道具や、戦闘範囲が広い武器が先に攻撃できるが、同じ戦闘範囲の武器などを使っているならば、DEXの高い方が先に行動する。

［DEX×2］の値は、探索者の〈回避〉ロールの判定値になる。

DEXがゼロの探索者は体の自由が利かず、もはや身動きさえできない状態にある。

APP（Appearance、外見）

その人物の容貌や好感度を表す値である。

［APP×5］のロールを〈魅力〉ロールと呼び、第一印象で好感を与えるかどうかの規準となる。初めて会った人物から話を聞くのにはかなり役立つだろう。異性を口説く場合には、〈魅力〉ロールで第一印象を良くしたのち、〈言いくるめ〉や〈説得〉などの技能で補う必要があるだろう。

ただし、APPは表面的な能力にすぎない。第一印象が良くても、その後の言動次第で状況は変わっていくものだ。APPだけではリーダーシップやカリスマ性につながるものではない。

APPがゼロの探索者は、目を覆うような醜い人物で、どこに行ってもそのことだけで排斥され、場合によっては怪物のように扱われるだろう。

INT（Intelligence、知性）

探索者がいかによく物を学び、記憶し、分析することができるか？　あるいは周囲の状況にどれだけ気を配り、感覚を鋭くすることができるかを示す。

［INT×5］のロールを〈アイデア〉ロールと呼び、INTを使いこなせたかを示すためにしばしば使われる。

治安が非常に悪い戦国日本を舞台にした“比叡山炎上”では、〈アイデア〉ロールを用いて、奇襲に気づくかどうかを判定する場合があり、探索者には欠かせない能力値と言える。

新しく探索者を創造する場合、INTの10倍のポイントが、職業に制限されず、技能へ割り振れるポイント数となる。

INTがゼロの探索者は、まったく知性を持たず、記憶も学習も判断もできない存在であり、INTが回復しないかぎり、死んだのも同然の廃人となる。

POW（Power、精神力）

POWは意志の力を表し、また、精神面での活動の活発さを示している。その結果、POWは魔術や狂気の面で非常に重要な能力値となる。POWの値はマジック・

ポイントや正気度に大きく影響する。

実際に魔術や「術」を用いる場合、POW、または現在のマジック・ポイントを使った抵抗表ロールを行なう場合が多い。

[POW×5] の値は大きな意味を持つ。

まず、キャラクター作成時の [POW×5] の値が現在正気度になる。

次に、[POW×5] のロールを〈幸運〉ロールと呼び、探索者の運がよいかどうかを示すことになる。

POW値は精神的な強さを示すものではあるが、これがすなわちカリスマ性やリーダーシップにつながるものではない。

POWはあまり上下するものではないが、しばしば邪悪な状況によって増えたり、減ったりする可能性がある。何らかの理由でPOWがゼロになった探索者はゾンビのように意志を失った抜け殻となり、自分の意志では行動のできない廃人となる。あるいは、POWが低下することで、正気度そのものが失われていき、その前に発狂してしまうかもしれない。

EDU（Education、教育）

EDU値はそのキャラクターが何らかの教育や訓練を受けたり、修行をしたりしたことで得た知識および体験を示し、同様に、そうして過ごした年数を示す。

“比叡山炎上”では、[EDU＋6] 年を年齢の基準とするが [EDU] から [EDU＋12] 歳の範囲で選んでもよい。ただし、最低でも [EDU] 歳以上とすること。

EDUは知識を持っているかどうかを表すものであるが、実際に技術を持っているかは技能ポイントの多寡で判断すべきものである。

EDUはまず職業技能に割り振れるポイントにかかわる。EDUの20倍のポイントを職業技能に配分できる。

[EDU×5] のロールを〈知識〉ロールと呼び、どれだけ物事を知っているかの基準となる。

また、階級や礼節が文化に大きく影響する戦国日本では、EDUが反映される技能がいくつもある。

EDUがゼロの探索者は学ぶこともできないまったくの赤ん坊のような人物であるか、あるいは健忘症にかかり、世の中のことがまったくわからなくなっている。

Characteristics Rolls

能力値ロール（②）

状況によって、能力値から算出した判定値でプレイヤーにロールを求める場合がある。ゲーム中、よく使う能力値ロールは以下の通り。

〈回避〉ロール

[DEX×2]

巨大な怪物に襲われた時に、その一撃を回避できるのか、あるいは、落下してきた木材に潰されずに済むのか？

そうした場合に、探索者を救うのが〈回避〉ロールである。

〈回避〉ロールは、物理的な攻撃やダメージを避けるためのロールである。探索者は物理的なダメージを回避するために、このロールを行なうことができる。

注意：“クトゥルフ神話TRPG”では、回避は技能であったが、“比叡山炎上”では固定の能力値ロールとする。1ラウンドに回避を行なう回数に制限はない。

〈魅力〉ロール

[APP×5]

初めて出会った人物に良い印象を与えるかを判断するロールである。初期情報を収集するのに必要となるが、継続した関係を築くには具体的な努力が必要となる。

〈アイデア〉ロール

[INT×5]

何かに気づいたり、何かを思いついたりするかどうかを判断するロール。物事を理解する能力や想像力を含み、恐怖の本質に気づくかどうかの判定に使用する。

殺気を感じたり、奇襲に対応したりするといった、五感の鋭さについてもこれを用いる。

〈幸運〉ロール

[POW×5]

まがまがしい存在に目をつけられるのは誰か？　急な事件の際に、探索者はあの装備を持ってきているだろうか？　沼地で誤って深みに踏み込んでしまったのかどうか？

そうした問題を解決するのに便利なのが、〈幸運〉ロールである。

幸運というのは適切なときに適切な場所にいたり、ほかの誰かよりほんの少し危険から逃れることができたりすることのできる能力である。

〈知識〉ロール

[EDU×5]

隣国の有名な武将の逸話を聞いたことがあるか？　あるいは、祭りの由来を聞いたことがあるかどうか？　有名な和歌や能楽を聞いたことがあるか？

知識ロールはそうした知識の有無を確認するためのロールである。

芸術分野の詳細に関しては歌道や漢文のような技能もあるが、非常に有名な歌などに関してはこれで判定してもよい。詳細については、該当の技能で判定する必要がある。

Sanity

正気度（③）

正気度（Sanity）

正気度はそのキャラクターの正気の度合いを表すものである。これはゲーム中、上下するが、現在の正気度を常に参照する。これを現在正気度と呼ぶ。

キャラクター作成時の現在正気度は、[POW×5]に等しいが、その後、術の習得、恐怖との遭遇などにより、減少することが多い。

そのキャラクターが冒険を開始したあとは、現在正気度は[POW×5]より高くなったり、低くなったりする。しばしば、恐怖に耐える判定として〈正気度〉ロールを求める場合があるが、その場合にはこの現在正気度を使用する。

詳しくは“恐怖と狂気”の章で述べる。

最大正気度

正気度は初期値こそ［POW×5］に等しいが、その後、上がったり、下がったりする。その上限は「99－《心の闇》」である。これが下がりすぎると、現在正気度そのものを押し下げてしまう可能性がある。

Darkness of Mind

《心の闇》

精神をむしばむ諸々のものごと。

本ゲームでは、以下の技能が《心の闇》として分類され、その合計値が最大正気度を押し下げる。

〈黒智〉（〈クトゥルフ神話〉技能）

「まがまがしき存在」に関する知識は、あまりのおぞましさに心をむしばんでしまう。

“クトゥルフ神話TRPG”における〈クトゥルフ神話〉技能に相当し、クトゥルフ神話のクリーチャーなど、おぞましき知識を総合的に現したものがこの技能である。

修羅

戦闘が恒常化し、残虐行為が平然と行なわれる戦国の世では、人はしばしば戦いの鬼となる。そして、鬼の心を持ったまま、生きていかなくてはならない。その心の強さと荒れようを表すのが修羅である。

修羅には2つの効果がある。

第一が戦士としての強さである。修羅のロールに成功した場合、耐久力へのダメージを1ポイント減少できる。また、耐久力が低下しても意識不明にならない。耐久力が0以下でも、毎ラウンド、〈修羅〉ロールに成功するかぎり、行動を続けることができる。〈修羅〉ロールに失敗するか、戦闘ラウンド終了により、意識不明に陥る。

第二が恐怖に対する抵抗力である。自分の正気度が失われる際、〈修羅〉ロールが行なえる。ロールに成功すれば、失われる正気度が1ポイント減る。これは探索者作成の際には適用できない。

また、狂気のうちに堕ちていた場合でも、戦闘ラウンドに入ると、毎ラウンド、〈修羅〉ロールを行ない、成功すると、そのラウンドは自由に行動できる。このロールは行動宣言時に行なう。

Other Characteristic

その他の数値

マジック・ポイント（MP）（④）

キャラクターの気力の充実度を表すもので、冒険開始時のMPはPOWに等しい。

ゲーム中、術のコストとして消費されたり、術を掛ける際の成功判定としてMPによる抵抗表ロールを行なう場合がある。

MPが0以下になると意識不明になる。

術によるMP消費は多くの場合ランダムである。そのため、術の使用を宣言したものの、MPが足りないという状況が発生する。この時、MPは0になり、キャラクターは意識不明に陥るが、術は発動しない。

耐久力（⑤）

耐久力はCONとSIZの平均（小数点以下切り上げ）である。

ゲーム中、ダメージを受けたり、術に消費したりする。残っている耐久力による抵抗表ロールを行なう場合がある。

耐久力が1、2になると意識不明になる。

耐久力が0以下になると瀕死状態となる。－2以下になった場合、即死する可能性がある。



Call of Cthulhu Terms
“クトゥルフ神話TRPG比叡山炎上”の用語

クトゥルフ神話と戦国日本世界の用語

現し世、隠り世：日本古来の精霊信仰に基づいた世界観。この地上は人間が暮らしている現し世（現実世界）と、神々が暮らす神霊の世界、隠り世に分かれている。神々は隠り世に棲み、何らかのきっかけで開かれた扉を抜けて、地上に迷いだす。

日本的な霊界の概念で、仏教伝来後も、この世界観は人間界とその他を表す形で残っている。

クトゥルフ：海底の都市ルルイエに眠る神格。「星辰の位置が正しい刻」再び目覚め、姿を現す。グレート・オールド・ワンの一柱である。

クトゥルフ崇拝はさまざまな神話伝承や信仰の闇にひそんでいる。戦国日本でさえも、その例外ではない。

クトゥルフ神話：人類の知らない古代に発する宇宙の神話。超古代から存在するおぞましい神格の物語を中心にした禁断の知識。人類が信じている快適な世界のおぞましき真相を語るクトゥルフ神話は、それに触れる者を狂気と破滅へ導くだろう。

クトゥルフ神話は20世紀初頭の作家ラヴクラフトによって生み出され、その後、多くの後継作家によって拡大され、何千もの作品の中に現れたり、暗示されたりした。

本書“比叡山炎上”は戦国日本へのクトゥルフ神話の影響を、織田信長を中心に見ていく。

グレート・オールド・ワン：クトゥルフ神話の神格である。この種族は一様に無頓着で尊大、かつ非常に邪悪であるが、畏敬の念を起こさせる強大なパワーを持っており、しばしば崇拝する者が現れる。彼らの帰還を助け、彼らがこの世に入ってくる道を開こうとする崇拝者に対して、彼らは多くのことを約束する。戦国日本では、さまざまな神仏への信仰に混じってその崇拝者を獲得している。

下克上：地位の低い者が、上位の者を打ち倒してその地位に座ること。

上洛：京（京都）に上ること。戦国日本においては、権力と権威の中心である京を手中に収めることが「天下人」になる道と考えられていた。

戦国日本：“比叡山炎上”の舞台となる16世紀後半の日本。織田信長の生涯に合わせ、天文3年（1534年）から天正10年（1582年）までの約半世紀を主に扱う。

外なる神：宇宙の支配者。自分以外のものに対して盲目であることと気まぐれで恐ろしいという部分で、彼らは自然の力に似ている。彼らのメッセンジャーであるニャルラトテップだけは、知性、目的、認識力を持っているかのように見える。

天下人：世界を制する者の意。

『ネクロノミコン』：8世紀に『キタブ・アル＝アジフ』というアラビア語のタイトルで書かれた。クトゥルフ神話に関するもっとも強力な魔道書である。多くの呪文、異世界のさまざまな場所や恐ろしい秘密が書かれている。読む者を狂気に落とすといわれる。

戦国日本には漢訳された仏典に混じって伝来したほか、16世紀中葉、南蛮人宣教師に混じった異端の錬金術師によってギリシア語版『ネクロノミコン』が持ち込まれたとされる。魔道書などについては、116ページを参照。

比叡山：京の北東に位置し、天台宗の総本山たる延暦寺がある霊山。叡山とも。陰陽道では北東の方角を「鬼門」と呼び、鬼は北東からくると考えた。そのため、比叡山は京にとって魔術的防御の要でもあった。

変化：動物、植物、無機物などが長い時間の経過によって、魔力を持つ神や妖怪になった状態。無機物であっても魂を得て、会話し、あるいは目や手足などを持つようになる。しばしば「化けた」、あるいは「妖力を得た」と表現される。スピリットがとりついた場合もある。

八百万の神：戦国日本では、古来の精霊信仰に基づき、あらゆるものに魂が宿り、神となると考える。国も山も河も虫も獣も神となり、死者も神や仏になる。場所や概念さえ神になる。

人が集まって住む村落や都市を人里と呼び、これ以外の場所は神の支配地と見なす。人里は祖先神や寺社の神仏が庇護している。このため、当時伝来したばかりのキリスト教が唯一神しか認めないことに、当時の日本人は驚いた。

妖怪：伝承上の怪物、あるいは、妖しい存在全般を指す。「妖」も「怪」もあやしいという意味である。彼らもまた小さな神の成れの果てである。

六道輪廻界：戦国日本で信じられていた仏教的な世界観。世界には現実世界である「人間界」のほか、「極楽浄土」、「地獄」、「畜生道」、「餓鬼道」、「修羅道」があり、すべての魂は、死後、その人生において積んだ功徳と犯した罪業により、六つの世界で生死を繰り返す。この六つの世界は非常に近い存在であり、しばしば、人はその境を越えて迷い込む。

竜宮：海底にあるとされる極楽のような神の宮殿。「浦島太郎」など日本の伝説に多数表れる。

ルールの用語

D→ダイス

D100ロール：10面体ダイスを2個振り、1から00（100）までの乱数を発生させる振り方。パーセント・ロールとも言う。

db→ダメージ・ボーナス

HP→耐久力

MP→マジック・ポイント

NPC→ノンプレイヤーキャラクター

SAN：キャラクターの狂気に対する抵抗力を表す。[POW×5]で表し、キャラクターの最初の正気度になる。

〈アイデア〉ロール：キャラクターが遭遇した物事を理解できたかどうかを判定するロール。[INT×5]で行なう。

意識不明：キャラクターが行動不能に陥ること。MPが0になるか、耐久力が2以下になったキャラクターは、MPが1以上、耐久力が3以上に回復するまで意識不明となり、行動不能になる。また、一度に大きな負傷を受けた場合や、正気度を5ポイント以上失った場合も一時的に意識不明になることがある。

一時的狂気：パニック症状など、キャラクターが一時的に自分を見失った状態。キャラクターが一度に5ポイント以上の正気度を失った場合、〈アイデア〉ロールを行ない、失敗すると一時的狂気に陥る。

受け流し：素手戦闘技能や武器による攻撃を、ブロックしたり脇へ反らす試み。技能によるロールを行ない、成功すれば攻撃が受け流しに使ったものに当たったことになる。

“比叡山炎上”では、攻撃を受けるたびに1回ずつ受け流しを試みることができる。また、射撃に対する受け流しも可能である。

永久的狂気：キャラクターの正気度が0以下になり、完全な狂気に陥った状態。この状態からキャラクターを救う方法はない。

回避：近接戦の攻撃や射撃、投擲武器、あるいは落石などの外的なダメージを避ける試み。回避ロールは[DEX×2]で行なう。“比叡山炎上”では、回避は

技能ではなく能力値ロールとして扱われる。

貫通→大成功

キーパー：ゲームを運営する役の者。ほかのゲームでは「ゲームマスター」と呼ばれることが多い。シナリオを作成し、探索者たちが置かれた状況を描写し、判定する能力値や技能値を指示する。

技能：キャラクターが経験から得た能力を表す数値。

狂気：キャラクターが正気を失った状態。一時的狂気、不定の狂気、永久的狂気を参照。

経験チェック：技能ロールに成功した際に入れる印。冒険の終了時に、探索者が生き残っていれば、その技能が成長するかどうかのロールを行なえる。

黒智（こくち）：戦国日本における〈クトゥルフ神話〉技能。どれだけ神話に通じているか（神話的な概念や怪物の知識に親しいか）を表す。

心の闇：キャラクターの精神をむしばむ狂気以外の何か。心の闇は〈黒智〉と〈修羅〉技能の合計で、キャラクターの最大正気度は［99－《心の闇》］となる。

自然回復：キャラクターは7日経つごとに、1D3ずつの耐久力を回復させることができる。看護する者が、〈医術〉ロールに成功すれば、その回復速度は2倍になる。

自動失敗：判定値がいくつであっても、D100ロールで「96～00」の目が出た場合は失敗となる。大失敗も参照のこと。

シナリオ：ゲームのために考案されたまとまりと構想を持つ物語。一連の出来事、ゲームプレイのためのデータやルール、探索者たちに興味や示唆を与える描写などで構成される。

術：修練によって人間の潜在能力を引き出すこと。仏教を含めた、日本古来の魔術を含む。術を習得可能な職業のキャラクターは、作成時に技能ポイントを50ポイント支払うごとに1つの術を習得できる。術の習得は正気度の減少を伴う。

修羅（しゅら）：戦国時代の苛酷な戦場で生き延びる（あるいは死に臨む勇気を得る）ために、人々が心に忍ばせている闇。〈修羅〉ロールに成功すると、正気度や耐久力の喪失を軽減したり、意識不明になるような状況でも行動できるなどの効果がある。

正気度ポイント：キャラクターの狂気への抵抗力を表す数値。1ポイントでも正気度があるならば、そのキャラクターは正気である。正気度が減少していることそのものはキャラクターが狂気に侵されていることを意味しない。本文中、単に正気度と言う場合は現在正気度を差す。

〈正気度〉ロール：キャラクターの正気が危険にさらされた時に行なうロール。判定は現在正気度で行ない、失敗するとより多くの正気度を失う。

職業：キャラクターの出自と現在の生業を表す。職業によって、EDU×20ポイントを割り振ることのできる技能や習得可能な術の系統、最初の装備が決まる。

神話呪文：クトゥルフ神話に由来する超常的な力のこと。“比叡山炎上”では日本土着の魔術を「術」と呼び、それ以外のものを「神話呪文」として区別する。

スタン：転倒したり、痛みに朦朧となったりするなど、とっさに反応しにくくなった状態。スタン状態になった場合、次の行動は戦闘範囲にかかわらず「その他の行動」として行動し、判定に－40％の修正を受ける。

素手の格闘攻撃：〈組みつき〉、〈蹴り〉、〈こぶし〉、〈頭突き〉による攻撃を差す。

スピリット：霊体状態の神や妖怪、亡霊など。地球上の物質で出来ていないために、物理的なダメージを受けることはない。これを倒すには何らかの魔術ダメージを与える術や、スピリットにも有効であると明記されている魔術的な武器でダメージを与えなくてはならない。

戦闘範囲：キャラクターが武器攻撃を行なう際の間合いを表す。戦闘中は、戦闘範囲がより広いキャラクターが先に攻撃することができる。

戦闘ラウンド：戦闘など、緊迫したシーンで用いられる時間区分。定まった長さはない。

耐久力：キャラクターがどれだけのダメージに耐えられるかを表す。耐久力は［（CON＋SIZ）÷2］である。耐久力が2以下になるとキャラクターは意識不明となり、0以下になると死亡する。

大失敗：D100ロールで「00」の目が出た場合は自動的な失敗となる。さらに、その状況で考えられるかぎり、最悪の結果となる。

ダイス：サイコロのこと。Dと略す。ゲーム中に振るダイスの種類と個数を指示する場合、［ダイスの個数］D［ダイスの種類］の書式に沿って表記する。例えば、「2D8」とは8面ダイスを2個振り、その合計を出すという意味になる。

大成功：D100ロールの出目が判定値の1／5以下の場合、その行動は非常にうまくいったことになる。“比叡山炎上”ではすべてのロールに適用する。

　攻撃の場合、ダメージ・ロールを2回行なうことができる。加えて、貫通可能な武器を使用している場合、敵の防具の効果を無視できる。

ダメージ・ボーナス（db）：主に近接戦攻撃の際、ダメージ・ロールに追加することのできるボーナス。キャラクターのSTRとSIZの合計から、ダメージ・ボーナス表を参照する。「ボーナス」というが、マイナスの修正となる場合もある。

ダメージ・ロール：攻撃が成功し、回避されなかった際に行なうロール。攻撃方法ごとに指定されたダイスを振り、ダメージ・ボーナスを加える。「ダメージ・ロールを2回行なう」と言う場合、ダメージ・ボーナスを含めて2回ロールを行ない、結果を合計する。

探索者（たんさくしゃ）：プレイヤーキャラクターのこと。

抵抗表ロール：キャラクター同士が力比べをする際などに使用する。それぞれの指定された能力値で抵抗表を参照し、指示された判定値でロールを行なう。STR対STRやPOW対POWの抵抗表ロールがよく用いられる。

能力値：キャラクターの身体的、精神的、社会的能力を表す数値。STR、CON、SIZ、INT、POW、DEX、APP、EDUと8つあり、それぞれ能力値ロールの値や最初の技能ポイント、ダメージ・ボーナス、SANなどに影響する。

ノンプレイヤーキャラクター（NPC）：担当するプレイヤーのいないキャラクターの意。キーパーが管理する。

判定：キャラクターやクリーチャーの行動が成功したか否かを決定すること。能力値や技能値から判定値を導き、D100ロールを行なって判定値以下の目が出れば成功、判定値より大きな目が出た場合は失敗となる。大成功、自動失敗、および大失敗も参照。

不定の狂気：キャラクターの正気が長期に渡って損なわれた状態。ゲーム内の時間で1時間以内に現在正気度の1／10を失ったキャラクターは不定の狂気に陥る。

プレイヤーキャラクター（PC）：プレイヤーが操るキャラクターのこと。探索者。

冒険：“比叡山炎上”における1回のゲームのこと。通常、1回の冒険で1つのシナリオをプレイする。

マジック・ポイント：キャラクターの気力を表す。術や神話呪文のコストとして消費し、0になるとキャラクターは意識不明になる。キャラクターの最初のMPはPOWに等しい。

ロール：ダイスを振ること。たいていの場合、能力や技能を使った行動が成功するかどうかの判定のことを差す。



Creating Your Investigator

探索者の創造

“比叡山炎上”では、戦国日本を舞台に、クトゥルフ神話クリーチャーが関与する戦国伝奇アクションホラーを再現する。

そのため、戦国日本の探索者たちの作成にはやや変更が加えられている。

探索者の作成

プレイヤーが探索者を作成する場合、巻末にある“探索者シート”をコピーし、これに書き込んでいく。

既成の探索者（サンプル・キャラクター）は166ページ、技能については34ページを参照すること。

①能力値の決定

・STR、CON、SIZ、DEX、APPに対して、それぞれ4D6をロールし、最も低い目のダイスを選んで取り除き、残り3個の合計を書き入れる。

例：STRを決定するために4D6をロールする。出た目が「2」、「3」、「5」、「6」だったとすると、最も低い「2」を取り除いて残りを合計し、STRは[3＋5＋6]で14となる。

・INT、POW、EDUに対しては3D6をロールし、最も低い目のダイスを選んで取り除き、残り2個の合計に6を加えたものを書き入れる。

・もしも、能力値8つの合計が70ポイント以下であった場合、すべてをもう一度、ロールし直してもよい。

② SANの決定

POWの5倍をSANの欄に書き込む。SANはPOWが変更された場合にのみ変更される。

③能力値ロールの判定値を決める

キャラクターシートでは能力値の下に、能力値ロールの一覧と倍率が示されている。

判定値はそれぞれ、〈回避〉ロールはDEXの2倍、〈アイデア〉ロールはINTの5倍、〈幸運〉ロールはPOWの5倍、〈知識〉ロールはEDUの5倍となる。

④ダメージ・ボーナス（db）

STRとSIZの値によって、探索者が戦闘で敵に与えるダメージ（主に近接戦のダメージ）にボーナス・ロールが与えられる。

ダメージ・ボーナス表を参照し、STRとSIZの合計値からダメージ・ロールの際に追加するダイスを決定する。能力値が低い場合、マイナスが反映される場合もある。

ダメージ・ボーナスには近接と投擲の2種類があり、手に持った武器で殴り合う場合や、こぶしや蹴りなど素手で戦う場合は「／」の左側のダイスが適用される。

投擲武器を使った場合には、「／」の右側のダイスが適用される。

銃器や弓矢、魔術、かみつきなど、STRやSIZが反映されない攻撃にはダメージ・ボーナスは与えられない。

⑤能力値に関連する数値の算出

・耐久力はCONの値とSIZ値の合計を2で割り、端数は切り上げる。

・マジック・ポイント（MP）はPOWに等しい値となる。

・現在正気度は、まず、SANと同じ値に印をつける。今後、技能の割り振りや術の習得によって減少する可能性がある。

POWが変わらないかぎり、SAN値は変わらない。なお、キャラクター作成中または作成後に（神剣の作成など）POWが減少した場合でも現在正気度は変更されない。

⑥職業の選択

職業一覧を参照し、職業を選択する。

キーパーはシナリオに合わせて、求められる職業と推奨される技能を示してもよい。

職業一覧

武将	25ページ	商人	29ページ
地侍	25ページ	狩人（マタギ）	30ページ
兵法者	26ページ	道々（みちみち）の輩	30ページ
鉄砲衆	26ページ	白拍子、歩き巫女	30ページ
足軽	26ページ	神人（じにん）	31ページ
農民	27ページ	職人	31ページ
僧侶	27ページ	たたら師、山師	31ページ
僧兵	27ページ	馬喰（ばくろう）	31ページ
聖、法師、比丘尼	28ページ	伴天連（ばてれん）	32ページ
神職（神官、巫女）	28ページ	切支丹（きりしたん）	32ページ
陰陽師	28ページ	公家	32ページ
山伏、修験者	29ページ	茶人	33ページ
忍者、細作、乱破	29ページ	船頭	33ページ

⑦技能ポイントの割り振り

探索者のEDUおよびINTに応じたポイントを、以下の手順に従って技能に割り振る。

各技能には初期値が設定されており、割り振ったポイントはこれに加算される。割り振るポイントの最低単位は1である。

各技能の最大値は初期値を含めて80%とする。探索者の作成時には81%以上にすることはできない。また、〈地位〉技能は職業ごとに上限が設定されている。

プレイヤーは、技能を伸ばす代わりに、各職業の「術」を修めることにしてもよい。技能ポイントを50ポイント、術の習得に費やすたびに、術または神話呪文を1つ習得することができる。

⑦-1 職業技能

EDUを20倍し、それだけのポイント数を職業ごとに示された技能のいずれかに割り振る。

・職業解説中、〈製作〉や武器技能など、専門分野が細かく分かれる技能については、「武器（刀）」、「製作（火薬）」などと指定している。複数指定されている場合はそのすべてが職業技能である。

・「[組みつきかこぶし]」のように複数の技能が括弧で閉じられている場合、その中のいずれか1つの技能を選んで職業技能とする。

比叡山炎上 探索者シート

プレイヤー名

探索者名		背景設定（主従関係、系譜、精神的な既往症など） ⑪	SAN ②
性別	年齢		
出身地	職業 ⑥		

能力値	STR	CON	SIZ	DEX	APP	INT	POW	EDU
				①				

ダメージ・ボーナス（db）
STR＋SIZ＝【　　】→db表 ④

能力値ロール	回避	魅力	アイデア	幸運	知識
倍数	❏×2	❏×5	❏×5 ③	❏×5	❏×5

正気度【最大正気度：99－（クトゥルフ神話＋修羅）＝　　】 ⑤
狂気＝0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31
32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48
49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65
66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82
83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99

マジック・ポイント
意識不明＝0 1 2 3
4 5 6 7 8 9 10 11
12 13 14 15 16 17 18 19
20 21 22 23 24 25 26 27
28 29 30 31 32 33 34 35
36 37 38 39 40 41 42 43

耐久力（CONとSIZの平均）
死亡 -2 -1 0
意識不明 1 2
3 4 5 6 7 8 9 10
11 12 13 14 15 16 17 18
19 20 21 22 23 24 25 26
27 28 29 30 31 32 33 34

探索者の技能

❏ 言いくるめ（1%）
❏ 医術（1%）
❏ 応急手当（30%）
外国語（1%）
❏ 中国語
❏ ラテン語
❏ ポルトガル語
❏
❏ 隠す
学問
❏ 歌道（EDU×2%）
❏ 漢文（EDU×2%）
❏ 本草学（1%）
❏ 礼儀作法（EDU×2%）
❏
❏ 隠れる（10%）
❏ 聞き耳（25%）
■ 黒習(0%)／クトゥルフ神話知識
芸術（5%）
❏ 舞踊
❏
❏
❏ 経理（10%）
❏ 自然（10%）
❏ 忍び歩き（10%）

宗教知識
❏ 神道（EDU×1%）
❏ 仏教（EDU×1%）
❏ 陰陽道（1%）
❏
❏ 修理／工夫（20%）
❏ 修羅（1%）
❏ 乗馬（5%）
❏ 水泳（25%）
製作（5%） ⑦
❏
❏
❏
❏ 説得（15%）
❏ 操船（1%）
❏ 地位（[APP×1] %）
❏ 地域知識（20%）
❏ 跳躍（25%）
❏ 追跡（10%）
❏ 洞察（5%）
❏ 投擲（25%）
❏ 登攀（[DEX＋STR] %）
❏ 動物調教（[APP×1] %）
❏ 土地勘（20%）
❏ 値切り（5%）
❏ 法律（5%）

家紋、似顔絵

❏ 魔道知識（1%）
❏ 瞑想（1%）
❏ 目利き（1%）
❏ 目星（25%）
❏ 読み書き（[EDU×5] %）
❏ 歴史（20%）

ほかの技能
❏
❏
❏

メモ：設定、所持金、そのほか ⑨

・「武器1種」などとある場合、その分野の技能から1つを選ぶ。

・「個人的な専門1種」とある場合、任意の技能1つを職業技能にすることができる（ただし、キーパーと話し合った上でその職業にふさわしいものを選ぶこと）。

⑦-2 個人的興味の技能

INTを10倍し、それだけのポイントを好きな技能に割り振る。これはそのキャラクターの個人的な興味の結果を表す。

⑧術の習得

「術」や神話呪文を習得できる職業の場合、⑦-1または⑦-2で術の習得のために減らしたポイント50ポイントごとに、術または神話呪文を1つ習得できる（神話呪文については121ページ“神話呪文”の項を参照）。

キーパーは今回の冒険にふさわしくないと考える術や神話呪文の習得を禁止することができる（特に神話呪文の習得についてはよく検討するべきである）。

それぞれの術と神話呪文の習得は正気度を減少させる。

こうして減少した正気度はPCを狂気に陥らせないが、正気度喪失10ポイントごとに、1種類の初期狂気を得る。

なお、作成時に現在正気度が30ポイントを下回るキャラクターは冒険に生き残れる可能性が著しく低くなるため、キーパーは正気度が30ポイント以下になるような術の習得を認めないとしてもよい。この場合、習得できなくなった術については、その分を技能の習得に回すことができる。

【注1】〈修羅〉技能による正気度上限の低下と、術習得による正気度喪失が重なった場合、まず、〈修羅〉による上限低下を適用したのち、術による正気度喪失を適用する。

【注2】術の習得のために、「EDUによる技能ポイントとINTによる技能ポイントを合算して」消費することも可能とする。

初期狂気表（22ページ）

術の習得で正気度を10ポイント以上失った場合、10ポイントごとに1D10をロールし、対応する初期狂気を得る。重なった場合、ロールし直す。詳しい症状については、キーパーとよく相談した上で決定すること。

⑨年収を決める

職業によって定められた方法に従い、年収を決める。

キャラクターは年収の5倍の資産を持つが、これは現金ではなく、家や土地、家財などを総計したものであり、これを失うと生活拠点を失う可能性がある。

戦闘技能と武器

攻撃手段	%	種別	ダメージ	射程	攻撃回数	耐久力	
❑ 組みつき (25%)	＿＿	近接戦	特殊	S	1	(　)	
❑ 蹴り (25%)	＿＿	近接戦	1D6+db	S	1	(　)	
❑ こぶし (50%)	＿＿	近接戦	1D3+db	S	1	(　)	
❑ 頭突き (10%)	＿＿	近接戦	1D4+db	S	1	(　)	
❑ 刀 (10%)	＿＿	近接戦	1D10+db	M	1	30	片手
❑ 長槍 (15%)	＿＿	近接戦	1D10+db	L	1	15	両手
❑ 棍棒 (25%)	＿＿	近接戦	1D6+db	M	1	10	片手
❑ 種子島 (25%)	＿＿	射撃戦	1D10+4	R	1/3	–	両手
❑ 弓 (10%)	＿＿	射撃戦	1D6+1	R	1	–	両手
❑			⑩				
❑							

術

術名	コスト	効果
		⑧

遭遇した神話クリーチャー、魔道書、アイテム、重要人物

名称	期日	内容

ミニサマリー

パーセント・ロール（判定値以下で成功、判定値の1／5以下で大成功、96～100は自動失敗、00は大失敗）
抵抗表ロールの判定値＝［50＋（能動側－受動側）×5］％

正気度の喪失と狂気

【1】狂気を引き起こしそうなものを見たら、〈正気度〉ロールを行ない、その結果に合わせて、正気度の喪失を適用する（成功しても減る場合がある）。【2】1回で5ポイント以上の正気度喪失した場合〈アイデア〉ロールを行なう。失敗したら、恐怖の内容を理解できないか、記憶できない。成功したら、その内容を理解したために、一時的な狂気に陥る。【3】現在正気度の1／5以上を1時間以内に失うと、自動的に不定の狂気に陥る。【4】正気度が0以下になったら、永久的狂気に陥る。

【注】年収は実際には農作物などの「現物支給」を含むが、便宜上貨幣換算できるものとする。

⑩装備の購入

必要とされる装備を購入する。

“比叡山炎上”では武器や防具などといった戦闘用の装備は重要なものとなる。一定の技能を割り振った武器を最低1つは持つべきであろう。

装備の購入は年収の範囲で行なうのが望ましいが、必要な場合には資産を切り崩してもよい。

⑪個人情報を決める

数値はこれで決定した。あとは個人的な情報を決定する。

・探索者の名前は、戦国日本に適したものとなるべきである。これについては後に名前のサンプルを挙げる。注意してほしいのは、地位や職業、性別、年齢によって名前の付け方が異なること、いくつかの名前は地域や血統に由来するため、使いにくいことである。

・探索者の多くは男性である。残念ながら、戦国日本は極端な男尊女卑の傾向にあり、性別によって就けない職業が多かった。一部の職業は男性しか選べない。

・戦国日本では、12歳で成人（元服年齢）とみなされていた。“比叡山炎上”では、探索者の年齢は［EDU＋6］歳を基準とするが、［EDU］から［EDU＋12］歳までの範囲で選んでよい。ただし最低でも［EDU］歳以上とすること。よって探索者は最低8歳、最大30歳となる。これより経験を積んだ探索者をプレイしたいなら、後述の年齢調整ルールを使用してもよい。

・探索者の出身地は冒険の舞台を大きく制限するため、キャラクター作成前に、キーパーから推奨される出身地を確認しておくこと。通常、冒険のきっかけになる場所の周辺で設定されることになるだろう。国籍は伴天連以外、日本人でなければならない。

・探索者の背景設定はキーパーから指示されるまで書き込まないこと。特に主従関係や系譜はシナリオに関係するので、キーパーの許可を得ること。

・精神的な既往症は、術の習得やゲームの内容によって規定される。必ず、キーパーの確認を受けること。

年齢の高い探索者

より経験を積んだ探索者を演じたい場合、以下の方法で年齢を高め、より多くの訓練を受けた探索者を作成することができる。

年齢を31歳から10歳ごとにEDUの値を1ポイントずつ高くし、職業技能に20ポイントずつ配分する。つまり31歳以上ではEDUは＋1、41歳以上ならば＋2となる。EDUの上限は存在しない。

こうして、年齢を上げた場合、老化の影響を受ける。STRかCONかDEXかAPPかいずれか2つを選んで、その値を1ポイントずつ減少させる。

この行為は探索者が90歳台になるまで、繰り返すことができるが、61歳以上では老化が加速し、10歳ごとに、STR、CON、DEX、APPのすべてが1ずつ低下する。

“高年齢修正表”（22ページ）を参照のこと。

ダメージ・ボーナス表

［STR＋SIZ］	ダメージ・ボーナス（近接／投擲）
2～12	－1D6／－1D3
13～16	－1D4／－1D2
17～24	0／0
25～32	＋1D4／＋1D2
33～40	＋1D6／＋1D3
41～56	＋2D6／＋1D6

初期狂気表

1D10	結果
1	軽い健忘症。いくつかの事柄を記憶しにくい。時として、アイデアロールに成功しないと重要な事柄さえ思い出せない。
2	軽い恐怖症。どこにでもある物体や現象に対する恐怖症。それを見るたびにSANチェックを要求される。失う正気度は0／1D3。
3	軽い幻覚。時折、何かおかしなものを見る。どのようなものを見るか設定すること。
4	奇妙な性的な嗜好。特定の状況に強い性的な興奮を覚える。
5	フェティッシュ。探索者はある物、ある種類の物、人物に執着を示す。
6	制御不能な震え。発作が起きると、手や顔が震えたり、ぴくぴくと引きつったりする。
7	ヒステリー。特定のキーワードに対して、笑ったり、泣いたりというやや常軌を逸した反応を示す。
8	反響言語。周囲の声をそのまま繰り返す癖がある。
9	奇妙な食嗜好。人が好まないユニークな物を食べることにこだわる。
10	強迫観念にとりつかれた行動を繰り返す。

高年齢修正表

年齢	EDU	老化
31～40	＋1	STRかCONかDEXかAPPかいずれか2つを選んで、その値を1ポイントずつ減少させる。
41～50	＋2	上記に加えて、さらに、STRかCONかDEXかAPPかいずれか2つを選んで、その値を1ポイントずつ減少させる。
51～60	＋3	上記に加えて、さらに、STRかCONかDEXかAPPかいずれか2つを選んで、その値を1ポイントずつ減少させる。
61～70	＋4	上記に加えて、さらに、STR、CON、DEX、APPの値を1ポイントずつ減少させる。
71～80	＋5	上記に加えて、さらに、STR、CON、DEX、APPの値を1ポイントずつ減少させる。
81～90	＋6	上記に加えて、さらに、STR、CON、DEX、APPの値を1ポイントずつ減少させる。
91～99	＋7	上記に加えて、さらに、STR、CON、DEX、APPの値を1ポイントずつ減少させる。

戦国日本の名前

以下は戦国日本でキャラクターを作成する場合の主要な名前の付け方を解説したものである。戦国日本では、身分、年齢、性別によって名前の付け方が異なる。

基本

日本の名前は（苗字）＋（名前）が基本となるが、武士や公家、神官などを除く平民の多くは苗字を持たない。その代わりに、地名や商号からなる屋号で呼ばれることがある。

別表に、武将、公家、一般人の名前をランダムで決められる表をつけた。

武将

武士は、織田三郎信長のように、家庭内での地位を示す比較的公式ではない呼び名を加え、3つの名前を持つ。「織田」（苗字）＋「三郎」（三男であることを示す呼び名）＋「信長」（名前）である。通常、ミドルネームは、特に公式な名乗りが必要でないかぎり省略される。逆に仲間内で親しげに話す場合に使われることもある。

源平藤橘

武士は、もともと天皇家から分かれた四家があり、多くの武将は、はくを付けるために、そのいずれかが祖先であると名乗る。

そのため、正式な名乗りは一般に知られる名前ではなく、以下のいずれかの苗字であることが多い。

源（みなもと）：いわゆる源氏。鎌倉幕府を開いた源頼朝（みなもとのよりとも）、室町幕府を開いた足利尊氏（あしかがたかうじ）は源氏であり、武家の頭領を任ずる。関東に多く存在するが、もはや源を名乗ることはない。室町幕府の足利義昭は源氏の直流である。

平（たいら）：いわゆる平氏。源氏以前に平安末期を支配した。関東の北条は鎌倉時代からの名流である。全国に存在するが、平をそのまま名乗ることは少ない。

藤原（ふじわら）：平安時代に権勢を振るった一族である。いわゆる「～藤」という名前は、「どこそこの藤原」の略で、加藤、佐藤、伊藤、近藤、安藤、遠藤、新藤、武藤など多数ある。

橘（たちばな）：平安時代に分かれた名流の一つ。あまり、評価が高くないため、用いている武将は少ない。

苗字の付け方

苗字はまさに一族、姻戚関係を示すため、著名な武将と同じ苗字を名乗る場合には注意が必要である。88ページから主要な戦国武将を紹介しているので参照のこと。

名前

名前は2文字を組み合わせて、その音を読む。

呼び名

正式な名前が決まるまでの呼び名。基本的に後半が決まっていて、その前に一文字足すことが多い。

【1】家庭内の位置関係を表す場合

前に1文字足す場合も、そのまま使う場合もある。

長男	太郎、一郎	～太、～一
次男	二郎、次郎	～次
三男	三郎	～三（「ぞう」と読む）
四男	四郎	～四郎
五男	五郎	～五郎
六男	六郎	～六
七男	七郎	～七
八男	八郎	～八
九男	九郎	～九

【2】よく使われる後半

必ず何か一文字を加える。

～衛門

～兵衛

～介（～助、～輔、～佐）　これは位により文字が違う。

～蔵（ぞう）

幼名

武士は成人するまで、幼名という子供専用の名前を持つ。成人することを元服といい、通例12歳〜15歳で元服し、前髪を落として、完全な大人の髪型に変わる。

幼名は、少々奇妙に聞こえるものが多い。これは名前の魔力で子供を守るためである。

【1】呼び名

後に、呼び名となる名前がそのまま幼名となる場合は多い。

【2】〜〜丸

日吉丸、夜叉丸、虎丸などのようにつける。神仏寺社の名前を付けて加護を願ったり、動物や物品の名前をつけたりする。

同様に、〜法師などの法名めいた名前もある。

【3】〜〜千代

徳川などで多用された、やや女性名めいた愛らしい名前。松千代、竹千代などのように使う。

公家、朝廷関係

公家は武将に準じるが、苗字は別表を使う。また、公家は役職や京都での住まいによって呼ばれることが多い。

【1】京都での住居

例：一条、二条、三条、四条、五条

京都は計画都市であり、通りに数字の名前がついている。公家は血族が多いため、仲間内では地名で呼ばれることが多く、やがて正式な名乗りになっている場合もある。

【2】役職

例：中納言、近衛(右近、左近)、少将、中将

朝廷での役職は一般的に、終身職なので、名前としても使われる。

【3】官位

例：三位(さんみ)、従五位(じゅごい)

同様に、朝廷での地位で呼ばれる場合がある。数字が小さい方が偉く、それぞれに正、従がある。正三位、従三位の順。

PCとして使うとしたら、三位以下が適切で、四位、五位になると朝廷の高官ではなく、功績のあった武将に送られる場合も多い。

【4】院

例：伊集院、青蓮院

引退し、いずれかの寺の主になっている場合、その寺社に合わせて名乗る。武将や正室が出家し、名乗る場合がある。

僧侶

僧侶は出家した後、俗名(俗世での名前)を捨て、専用の法名を得る。これは2文字の漢字からなり、音読みする。名前表「僧侶の法名」を参考にするとよい。ただし、以下の漢字は、法統(僧侶の系統)を表す形で用いられる場合が多い。

円〜　天台座主に多い。円仁、円珍の二系統がある。

日〜　日蓮宗に多い。宗祖は日蓮。

〜如　本願寺法主は代々、〜如と名乗る。現在は蓮如、次世代が証如、本願寺中興の祖が顕如。

それ以外の有名な僧侶は、仏教宗派の解説(95ページ)を参照のこと。自称して、〜〜法師のように、自分の行動や思想を諧謔するかのような名前を名乗ることが多い。

尼僧の場合、片方は女性の美徳に通じる意味合いの漢字(芳、貞、淑、清、信、孝など)とし、〜〜尼(に)と名乗るか、院名を名乗ることが多い。

僧侶の苗字

僧侶は出家した段階で俗世を捨てているので、苗字を必要とする場合、自分が筆頭である寺の名前を名乗る。

「本願寺蓮如」「比叡山覚恕」「安国寺恵瓊」など。

神官・陰陽師

神官は武将か公家、陰陽師は公家に従う。

陰陽師が公家を名乗る場合、「安倍」「賀茂」「土御門」「芦屋」は著名な陰陽師の家系であることに注意すべきである。

農民

農民は名字を持たず、呼び名だけである。「〜助」、「〜吉」、「〜(漢数字)」が多い。

必要に応じて、住んでいる地名や地形に合わせた「名字相当の呼び名」を使う場合もある。例:田んぼの近くに池があるので、池田の兵助。

商人

商人は特権を与えられた一部の者を除き、苗字を持たない。そのため、苗字の代わりに屋号(店の名前)を用いる。「〜屋」と名乗ることが多い。堺の豪商など、独自の特権を持つ商人は名字帯刀を許されている場合がある。

斎号

茶人、法師、武芸者、芸人などは専門に合わせた斎号をつける。2〜3文字で僧侶の法名そのまま、あるいは、そのあとに「斎」をつけるだけでもよいが、自分の哲学にあわせた、ややひねった名前をつける場合が多い。

例：伊藤一刀斎　武芸者。一刀流開祖。

織田有楽斎　信長の弟。茶人としての名前。

マタギ、漂泊民その他

彼らは一般社会と山野の世界を往復するため、奇妙な名前の持ち主が多い。一般に名字は持たないが、神官や神人、門徒衆であったとして名字を名乗ってもよい。マタギは武将の「呼び名」、農民名、あるいは、動物の名前そのままでもよい。

漂泊民は、ありとあらゆる名前の可能性がある。それぞれのキャラクターの設定にあわせて、他の職業の名前を流用すること。一般には農民名でよい。

伴天連と切支丹

伴天連はスペインやポルトガルの名前を持つ。切支丹は日本名の上に洗礼名を持つ。高山ドン・ジュストなど。

女性名

女性は、呼び名しか持たず、公式文書でも「〜〜の娘」、「〜〜の方」としか呼ばれないこともある。

呼び名は漢字一文字相当の訓読みで、他人が呼ぶ際には、頭に敬称の「お」をつけて「おさよ」、普段の呼びかけでは、さらに、後半に敬称を足して、「おさよさん」のように呼ぶ。家族は「さよ」のように呼び捨てる。

武将の妻子

武将や公家の正室、側室は「〜〜の方(かた)」と呼ばれる。部屋の場所が使われることが多く、方角(北と西)、部屋の近くに生えている名木などを取るが、「北の方」は正室を意味するので、側室には使ってはならない。

未婚の女性は愛らしい漢字や、花鳥風月の名前をつけ、敬称として「姫」を用いる。

名前表

名前をランダムに決められる表。あくまで参考なので、プレイヤーは自分で気に入るまでロールし直したり、直接選んでもよい。

苗字

該当の職業欄を見ながら、1D10をロールして参照すればよい。

名前

名前は職業や階級によって異なる。

武将と公家は武将や公家の名前表のいずれかを選んで2回ロールし、文字を2つ組み合わせ、訓読みする。どの列を使うかは1D4をロールして決めるとよい。

僧侶の法名は法名表のいずれかの列を用いて同様に2文字を組み合わせ、音読みする。どの列を使うかは1D4をロールして決めるとよい。

そのほかの名前は該当の欄を見ながら1D10をロールして決める。

苗字 （1回ロールする）

1D10	武将1	武将2	公家	市民
1	安藤	伊藤	安倍	赤井
2	加藤	黒田	和泉	木下
3	佐藤	鈴木	賀茂	坂本
4	高山	田島	藤原	寺田
5	長田	内藤	北畠	沼田
6	新藤	遠藤	細川	今井
7	斉藤	福島	西園寺	橋本
8	武藤	近藤	冷泉	松本
9	山本	吉田	山科	山田
10	渡辺	和田	伊集院	大木

武将と公家の名前 （2回ロールする）

1D10	名前1	名前2	名前3	名前4
1	義	重	利	定
2	昭	智	和	平
3	信	弘	兼	貞
4	長	光	勝	成
5	隆	芳	吉	正
6	高	孝	久	継
7	龍	将	政	清
8	虎	輝	昌	豊
9	明	忠	秀	盛
10	茂	之	家	茂

僧侶の法名 （2回ロールする）

1D10	法名1	法名2	法名3	法名4
1	法	重	観	覚
2	和	智	寛	文
3	玄	弘	道	貞
4	円	光	恵	空
5	長	真	心	栄
6	仁	澄	天	慶
7	義	弁	安	俊
8	信	良	然	元
9	明	忠	秀	日
10	如	海	源	蓮

その他 （1回ロールする）

1D10	農民名	幼名	屋号	商店種
1	武次郎	吉法師	山崎屋	油屋
2	安吉	松千代	山城屋	生糸屋
3	平助	夜叉丸	高崎屋	乾物屋
4	半蔵	虎丸	小池屋	材木屋
5	長太	奇妙	坂本屋	酒屋
6	甚兵衛	拾	長田屋	両替屋
7	義三	太郎	堀田屋	米屋
8	虎次	観音丸	松本屋	魚屋
9	馬吉	菩薩丸	近江屋	呉服屋
10	牛助	捨松	若狭屋	紺屋

女性 （1回ロールする）

1D10	女性1	女性2	女性3	女性4
1	よし	あき	うめ	さよ
2	ひろ	ふみ	はる	いと
3	みち	さだ	なつ	かつ
4	いね	しげ	あき	ちよ
5	すぎ	すみ	ふゆ	いわ
6	はな	たか	とよ	よね
7	やす	とし	きよ	ゆき
8	みつ	もと	かね	ふく
9	ひで	ただ	まつ	さち
10	もと	とら	ちか	つる

名前の作成例

武士：安藤義重（次郎）、幼名　松千代
公家：和泉信智、北畠兼定
僧侶：玄真、安仁、法如、秀天
尼僧：法秀尼、光芳院
商人：山城屋甚兵衛（呉服屋）
茶人：千海法斎（千は利休門下の意）
武家の妻：高山御前（実家の苗字+御前）
平民の女性：おあき、おさよ、おつる
忍者：弓の半蔵、印字打ちの牛助（得意技+農民名）
くのいち（女性忍者）：楓、桜、燕（花鳥風月の名）



Choice of Occupation

職業の選択

戦国時代、生まれと職業は不可分なものである。

多くの人々にとって、己の分を踏み越えることは非常に困難なものであった。職業を選択することは生まれを選択することである。

探索者は、以下のいずれかの職業を選択することができる。キーパーはシナリオの内容や舞台に合わせて、選択できる職業、あるいはその設定を指定すること。

下克上：選択ルール

明確な身分制度が出来るのは、江戸時代に入ってからで、戦国時代は逆に下克上と言って、成り上がりも許されるものであった。織田信長の側近、木下藤吉郎（後の豊臣秀吉）は農民の出であった。

こうした成り上がりのキャラクターを表現したい場合、ゲーム上の職業とは別に、ゲーム内で別の職業を名乗ってもよい。例えば、秀吉は農民、地侍、忍者のいずれかが出身階級としてふさわしいが、その後、武将にふさわしい技能を修得し、装備をそろえることで、武将を名乗ったのである。

キーパーは、ゲーム内での職業変更が十分に実態を伴うもの（兵法者が家禄を得て地侍になるなど）だと判断した場合、〈地位〉技能の成長や年収の変更を認めてもよい。

Occupation

職業解説

項目の説明

性別：慣習上、推奨される性別を指す。キーパーの判断により、プレイヤーに合わせて許可してもよい。

技能：職業を通じて学ぶことのできる技能。[EDU×20] ポイントまでのポイントを割り振ることができる。

地位の上限：その職業を選んだ場合、探索者作成段階での〈地位〉技能の上限。

術：その職業が取得できる術の範囲を示す。

神話呪文：その職業が神話呪文を習得できるかどうかを示す。

年収：そのキャラクターが1年に稼ぐお金。所持金と初期装備購入に使える。1文は現在の100円相当になる。

装備：最初から持っている装備品。

付記：各職業は時代に合わせた特記事項がある。

Samurai

武将



武将は、戦闘を専門とする侍の中でも特に地位の高いものを指す。武将は各地の領主である守護大名に仕え、領地の保護と徴税を担当する。室町幕府の衰退に伴い、独立精神豊かな地方のリーダーとして、独自の地位を築いている。

誇り高く、狡猾で、駆け引きにも長けているものが多い一方、かつての家柄にすがって生きるものもいる。

性別：男

技能：学問（礼儀作法）、修羅、乗馬、地位、洞察、法律、武器2種

地位の上限：80

術：武芸

神話呪文：不可

年収：〈地位〉×1000文

装備：刀、脇差、大槍、武者鎧、弓と矢20本、馬1頭、足軽1名

付記：武将は通常、いずれかの大名に所属している。新しい大名に仕官するため、浪人していたり、公家に仕えていたりする場合もある。

Jizamurai

地侍

地侍は、特定の地域に定住した下級の武士である。半農生活を送りながら、戦があると、農民から徴集した足軽を率いて戦闘に加わる。

特定の地域に根ざした豪族であり、地域の状況に通じている。その土地勘を生かして、しばしば、忍者めいた活動を行なうこともあった。

地元の農村と深くかかわりあっており、時として、地元の一揆衆に加担するか、主人とする大名に加担するか

を迫られることさえある。

性別：男

技能：［組みつきまたはこぶし］、自然、修羅、乗馬、地域知識、土地勘、武器2種

地位の上限：50

術：武芸、忍術、異能

神話呪文：不可

年収：〈地位〉×500文

装備：刀、脇差、大槍、武者鎧、弓と矢20本、馬1頭、足軽1名

付記：地侍は通常、いずれかの大名に所属している。公家に仕えていたり、地侍として村衆側に加担し、独立勢力に加わっていたりする。



Sword Master

兵法者

特定の剣術や武芸の奥義を極め、これによって立身出世を計ろうとする侍。

戦国時代の戦いは大規模な野戦が多いが、その反面、剣術の流派が興隆し、その武芸で大名に取り立てられようとした兵法者たちが、各地で名声を得るべく戦っていた。

性別：男女

技能：応急手当、［組みつきまたはこぶし］、修羅、乗馬、洞察、目星、武器2種

地位の上限：50

術：武芸（奥義、あるいは複数の術習得を推奨）、異能、神道

神話呪文：不可

年収：〈地位〉×100文

装備：刀、脇差、職業技能として選択した武器1種ずつ

付記：兵法者はいずれかの流派に所属している。

109ページからの流派一覧から選択すること。



Teppo-shu

鉄砲衆

鉄砲衆は、当時の最新兵器である種子島型火縄銃の使用に習熟した傭兵で、その出自により、雑賀衆、根来衆などが知られる。

彼は自身が優れた狙撃者であるとともに、鉄砲鍛冶、火薬製造、射撃訓練、鉄砲隊指揮などを行なった。

性別：男

技能：［組みつきまたはこぶし］、自然、修羅、製作（鉄砲）、製作（火薬）、武器（種子島に加えて1種）

地位の上限：40

術：武芸（鉄砲）

神話呪文：不可

年収：〈地位〉×1000文

装備：刀、脇差、種子島銃1丁と弾20発、火薬20包、火縄および装具一式、御貸し具足

付記：鉄砲衆は傭兵であり、その時点でいずれかの大名に所属している。出自を、雑賀衆、根来衆、その他に決めておくとよい。



Ashigaru

足軽

足軽は地侍の中でもほとんど農民と変わらない、半農の下級武士である。彼らは苗字を許され、農閑期には領主の軍に加わり、御貸し具足をつけて戦争に参加する。

性別：男

技能：応急手当、［組みつきまたはこぶし］、自然、修理／工夫、製作1種、地域知識、武器（刀、三間槍）

地位の上限：30

術：不可

神話呪文：不可

年収：100文＋〈地位〉×10文

装備：御貸し具足、刀、三間槍

付記：足軽はいずれかの武将か地侍に所属している。直轄領のため、公家や寺社に仕えている場合もある。



Farmer

農民



農民は定住し、農業に従事する人々である。

戦国時代の農民はその多くが、生きるために戦う武装農民であり、農閑期には領主の軍に加わり、御貸し具足をつけて戦争に参加するほか、村を襲う野盗の群れと戦ったり、落ち武者狩りをしたりした。

戦国日本での一般人を体験したいと思う場合、農民を選択するとよい。

性別：男女

技能：応急手当、聞き耳、[組みつきまたはこぶし]、自然、修理／工夫、製作1種、地域知識、個人的な専門1種

地位の上限：50

術：不可

神話呪文：不可

年収：100文＋〈地位〉×10文

装備：特になし

付記：状況により、農民は刀や御貸し具足を持っている場合がある。これは、農閑期には足軽として戦っていたか、落ち武者狩りを行なって入手したのであろう。

御貸し具足は、武将が領民を足軽として使用する場合に貸し出すそろいの防具一式である。

Buddhist Priest

僧侶

仏教の僧侶。一般的に、経典を学ぶ学僧か、各地の寺で実際の仏教祭祀を扱う寺付きの僧侶を指すが、寺を持たない修行中の学僧は、托鉢を行なって日々の生活の糧を恵んでもらいながら、高位の寺で修行するか、各地を放浪し、経験を積んでいる。

僧侶は知識職であるとともに、密教系の秘儀を身につけることのできる便利な職歴である。場合によっては、禁忌とされる経典から危険な知識を入手することもできる。

僧侶は主に、男性であるが、女性の尼僧もいる。

仏教は禁欲的な戒律を持つため、修行場である寺院の多くは女人禁制であった。尼僧は専門の尼寺で修行し、そこには男性が踏み込むことは禁じられていた。

仏門に入るには元の身分の制限がなく、しばしば、敗北した武将の家族、未亡人となった公家の奥方、あるいは、食い詰めた農家の子供などが寺に入って、僧侶となった。室町時代の高名な僧侶、一休宗純は、後小松天皇の御落胤とされる。継承上、問題となる庶子が仏門に入れられ、後継問題を解決するとともに、いざという場合に備えて温存される例が多かった。地位を高めにした場合、地位の理由を設定すること。

性別：男女

技能：医術、学問（漢文）、宗教知識（仏教）、説得、洞察、魔道知識、瞑想、歴史

地位の上限：80

術：仏教

神話呪文：習得可

年収：〈地位〉×〈仏教〉文

装備：地位や宗派に応じた僧形の装束、托鉢道具、杓杖

付記：僧侶は、どこの宗派に属し、その教義にどこまで忠実であるかを決定しなくてはならない。



“比叡山炎上”で重要になる宗派としては、比叡山延暦寺を含む天台宗、石山本願寺を筆頭とし、一向一揆と関係が深い浄土真宗の僧侶は、信長に近い武将とは対立しがちである。臨済宗などの禅宗は思索的である。

また、実際の寺社に属する僧侶のほかに、各地を行脚し、布教や托鉢を行なった多くの巡業僧がいた。聖や絵解き法師などの存在が地方の仏教勢力形成に寄与したと言われている。

Armed Priest

僧兵

戦国時代において、寺社勢力は特定の座や関、寺領を支配する利権団体であり、同時に、武装勢力でもあった。

そのため、格式の高い大規模な寺社は、寺領を守ったり、威圧を加えたりするために、僧兵を鍛えていた。僧兵は杖や六尺棒、薙刀などの武器を使いこなし、場合によっては胴丸をつけたが、武士のように、乗馬したり、弓や鉄砲を用いたりすることは少なかった。

僧兵は戦闘職であるとともに、密教系の秘儀や武芸を身につけることのできる便利な職歴である。

性別：男

技能：応急手当、組みつき、こぶし、洞察、宗教知識（仏教）、[武器（薙刀または六尺棒）]、瞑想、歴史

地位の上限：40

術：仏教、武芸

神話呪文：不可

年収：〈地位〉×100文

装備：墨染めのけさ、薙刀か六尺棒、刀、胴巻、こて、



すねあて
付記：僧兵は、どこの宗派に属し、その教義にどこまで忠実であるかを決定しなくてはならない。

Pilgrim
聖、法師、比丘尼

寺社にかかわらず、各地を放浪したり、辺鄙な場所に隠棲したりしながら、修行した僧侶を聖や法師と呼ぶ。女性の場合は比丘尼と称する。

彼らはいわば隠者であるが、しばしば、村に近い山に庵を築いて定着し、村の生活に深くかかわることも多かった。市井に最も近い存在である。有名な高野聖のほか、浄土真宗系の念仏聖、葬送に深くかかわった三昧聖などがある。

多くの聖は托鉢を行なって日々の生活の糧を集めるか、自ら畑を耕して半農の生活を送る。市井の葬送にかかわって布施代わりの食料を得ることも多い。

また、市井の人々に、絵を使って仏教の教えを解説した絵解き法師も聖の派生系と言える。浄土真宗系の絵解き法師が有名であるが、そのほかに、地獄極楽絵図を携えて、熊野への寄進を募った尼僧である、熊野比丘尼などがいた。

聖は隠者であり、仏典に限らず、しばしば、禁忌とされる経典や宗派から術を学んでいた。

性別：男女
技能：医術、学問（本草学）、宗教知識（仏教）、説得、洞察、瞑想、目星、歴史
地位の上限：40
術：仏教、武芸、神道、陰陽道、異能
神話呪文：習得可
年収：〈地位〉×100文
装備：地位や宗派に応じた僧形の装束、托鉢道具、杓杖
付記：聖は、どこの宗派に属し、その教義にどこまで忠実であるかを決定しなくてはならない。

Shinto Priest
神職（神官、巫女）

神道系の神官。高名な神社の神主から、半ば漂泊の巫女までも含む。神社での神道祭祀を実行し、季節の祭祀の中心になる。

戦国時代の神道の神社は仏教寺院と同様な武装勢力であり、神人（じにん）と呼ばれる奉仕階級が各神社に労働者兼武装勢力として仕えていた。その一方で、神社には陰陽師が入り込んでおり、陰陽道を使う神職が誕生していく。

性別：男女
技能：医術、[芸術（舞踊または歌または楽器）]、学問1種、宗教知識（神道）、説得、魔道知識、歴史、個人的な専門1種
地位の上限：80
術：神道、武芸、陰陽道
神話呪文：習得可
年収：〈地位〉×〈地位〉文
装備：地位や宗派に応じた神職の装束、刀類1種（神剣／POW1相当）
付記：神職は必ず系統があり、大きく分けて、天皇家の祖先である天津神の系統と、それ以前から各地にいた国津神の系統に分かれる。神職は99ページの神社の系統から、自分の属する神職の系統を選ぶこと。

Onmyoji
陰陽師

陰陽道の使い手。占いや暦法の管理が本業であるが、古今の歴史や呪法に通じ、怪異とも戦うことが多い。

残念ながら、平安時代に威勢を振るった賀茂家は戦国時代に断絶、安倍晴明の流れをくむ土御門家も衰退、陰陽師は政治的な権力を失っている。“比叡山炎上”における陰陽師はやや時代遅れの呪法を使う占い師か、退魔行に特化した呪禁道の使い手となるだろう。地方では、陰陽師が神官や巫女となり、神楽を舞う例が少なくない。そのため、肩書きは神社の神官であるが、ゲーム上は、陰陽師の場合もある。辻占いなどをする場合、唱文師（しょうもんじ）とも呼ばれた。

性別：男女
技能：医術、学問（歌道、礼儀作法）、宗教知識（陰陽道）、魔道知識、瞑想、歴史、個人的な専門1種
地位の上限：65
術：陰陽道、武芸、仏教、神道
神話呪文：習得可
年収：〈地位〉×〈地位〉文
装備：陰陽道の装束、刀類1種（神剣／POW1相当）
付記：陰陽師の多くは宗家として、土御門家を仰いでいるが、市井のお祓い屋にすぎないものも多い。

呪禁道を名乗り、反・土御門家を標榜する市井の陰陽師であれば、平安時代、安倍晴明と戦った芦屋道満の系譜を名乗るのもありだろう。ただし、それは悪党を標榜することにほかならない。神社つきの陰陽師を選んだ場合には、神官・巫女の項目を参照し、神社を選択すること。

Mountain Priest

山伏、修験者

修験道は密教と山岳信仰が融合した日本独自の山岳宗教である。役小角を開祖とし、神道と仏教、道教、陰陽道の入り混じったさまざまな術法を使いこなす。

彼らは山野で修行すると同時に山村を遊行し、神楽や田楽などを各地に広げる一方、戦国時代には伝令や間諜としても活動した。

“比叡山炎上”では山岳宗教の術者であるとともに、山野を踏破する野外活動家であるものとして扱う。

性別：男
技能:宗教知識（神道、仏教）、地域知識、洞察、土地勘、魔道知識、瞑想、歴史
地位の上限：60
術：神道、武芸、仏教、陰陽道
神話呪文：習得可
年収：〈地位〉×10文
装備：杓杖、刀類1種（神剣／POW 1相当）、山伏の装束
付記:修験者は、いずれの派を名乗ってもかまわないが、それに伴い、修行した山を選ぶこと。

鎌倉時代、紀州の熊野三山を拠点とする修験者の集団により、天台宗寺門派の聖護院を本山とする本山派が形成された。また、吉野の金峯山を中心に、大和の金剛山、三輪山、紀州の高野山など、興福寺の影響下にあった、真言宗や真言密教の色彩の強い山岳寺院三十六寺に依拠する修験者が、大峰山の小笹を拠点に、当山派を形成した。この当山派は、室町末期に醍醐の三宝院を本寺にするようになった。

これが戦国時代の修験者の二大流派であるが、その他、羽黒山、日光山、九州の彦山などにも独立の修験者集団があった。



Ninja

忍者、細作（さいさく）、乱破（らっぱ）、素破（すっぱ）

戦国時代の忍者とは、山間で育った異能集団が、武将に使えて特殊部隊のように、潜入工作、内偵、暗殺、夜襲などを担当したものである。

総合的な体術に、密教や神道、陰陽道、修験道などから得た術法、さらに、肉体改造を含む異能の術を持つ。

性別：男女
技能:隠れる、聞き耳、忍び歩き、修羅、追跡、跳躍、投擲、登攀
術：武芸、忍術、仏教、陰陽道、神道、異能
地位の上限：40
神話呪文：習得可
年収：500文
装備:黒装束、鎖かたびら、変装用の装束、刀、脇差、手裏剣×10
付記：忍者はその出身地に深く結びついている。

104ページを参考に、出身地、流派、現在の主人を決定すること。

Merchant, Trader

商人

商品を購う者。都市の市場で店を持つ者も多いが、その多くは商品を背負って村を回る旅商人である。

戦国時代は、地域や販売製品ごとの座（ヨーロッパのギルドに当たるもの）の束縛が強く、それらはしばしば朝廷、寺社、貴族などに税金を支払う代わりに販売や製造の独占権を得ていた。そのため、座に属していなければ、まともに商売ができなかった。織田信長は、この座を解散させ、自由な商取引を許可した。これが楽市楽座である。

探索者の商人は国内流通商人とする。海外貿易や両替商などの勅許商人になるためには、地位を高めなくてはならない。



性別：男女
技能:言いくるめ、経理、説得、地域知識、洞察、値切り、目利き、目星
地位の上限：50
術：不可
神話呪文：不可
年収：〈地位〉×〈地位〉文
装備：年収の2倍の価値を持つ商品、地位が30以上ならば、店舗や荷車を所有していてもよい。
付記：商人は専門の販売物があり、その座に属している。商人の探索者は専門の販売物と座への加入の有無を決定する必要がある。

派生職種

・大原女（おおはらめ）

京都周辺、大原で炭や薪を売って歩いた女性行商人。

・桂女（かつらめ）

桂に住む鵜飼集団の女性で、鮎や朝鮮飴を売って歩いたことで知られる。

Hunter (Matagi)

狩人（マタギ）

山野で動物を狩る狩人である。戦国時代はまだ鉄砲が普及しておらず、主に、罠と弓矢で、野鳥や猪、鹿などを狩った。

山野の神霊を信じる彼らは、狩猟中の安全を祈るため、一部の神道儀礼を学び、独自の社会を築いていた。

性別：男
技能：隠れる、聞き耳、自然、忍び歩き、土地勘、武器（弓矢）、目星、追跡
地位の上限：50
術：神道、武芸（弓術）
神話呪文：不可
年収：200文
装備：弓と矢20本、毛皮、武器1個



Itinerant Entertainer

道々の輩（みちみち）

曲芸、音曲、舞踊、歌謡、傀儡など、芸能や異能を持って世を渡る漂泊民たち。主に、猿楽師、猿回し、傀儡師、曲芸師、遊女など広範囲に渡る。かつて、彼らは、神人（じにん）、供御人（くごにん）と名乗り、天皇家より勅許をいただいた道々の民であり、土地や領国にとらわれることはなかった。その代わり、差別されることも多く、都市や村落の中に住むことが許されず、河原に住んだため、河原者と呼ばれることもあった。

性別：男女
技能：言いくるめ、応急手当、芸術1種、地域知識、洞察、武器1種、個人的な専門2種
地位の上限：40
術：武芸、神道、仏教、陰陽道、異能
神話呪文：習得可
年収：〈地位〉×10文



装備：職業技能として選択した武器1つずつ、職能に必要な道具
付記：道々の探索者は得意とする生業を選ばなくてはならない。以下のいずれかを選ぶ。

猿楽師　舞いを舞う芸能者。推奨技能：芸術（舞踊・歌・楽器）
猿回し　猿を操って芸をさせる芸人。推奨技能：芸術（猿回し）、動物調教（60%以上）、自然
傀儡師　人形使いの芸人。推奨技能：芸術（傀儡）、製作（人形）、修理
曲芸師　軽業を見せる芸人。推奨技能：芸術（軽業）、跳躍、登攀、隠す
遊女　舞踊や歌の芸能を見せるとともに、性的な接客を行なう女性。推奨技能：芸術（妓芸、舞踊、歌）、洞察、言いくるめ

Shira-Byoshi

白拍子、歩き巫女

白拍子、歩き巫女は寺社の庇護を受けた、あるいは受けたと主張する特殊な格を持つ女性芸能民で、独自の座を持ち、巫女の姿をしていた。

彼らの表芸は舞踊や歌であるが、しばしば、御神符や護符、祝い物などを売り歩いたり、寺社修復の勧進寄進を集めたりした。春をひさぐことも多かったが、教養の高い者も多く、所属する座の格により、拒絶する権利も持っていた。教養を認められ、しばしば、公家や武将、豪商などの愛人となった。鎌倉期、義経の愛人となった静御前は白拍子であった。

性別：女
技能：言いくるめ、学問（礼儀作法）、芸術（妓芸、舞踊、歌）、宗教知識（神道）、洞察、個人的な専門1種

地位の上限：40
術：神道、陰陽道、異能
神話呪文：習得可
年収：［APP×100］文
装備：美しい衣装、舞の道具、化粧道具
付記：所属する神社を選ぶ。また、キーパーの許可があれば、なじみの客として、一定の権力者（地位の上限は自分の地位＋10）を設定してもよい。

Jinnin(Shinto-Servant)

神人（じにん）

特定神社に従属する下級神職や寄人（よりうど）。

祭礼や警備、葬儀などを手伝う一方、寺社の支配する座に属して、特定商品の製作や行商を行なう。祇園社の綿座神人や、大山崎の離宮八幡宮（りきゅうはちまんぐう）に所属する油座神人、北野社の西の京麹座神人などが有名である。仏教文化で卑下された皮革加工業者も神社に仕える神人となった。

その一方で、ただいずこかの神人を名乗り、祝いものや護符などを売り歩くものも少なくない。

剃髪僧形をして、法師を名乗る者も多い。

彼らは神社に庇護される代わりに、神社の命令があれば、武装蜂起して戦闘にも加わることが多かった。印地打ち（投石術）を使う者が多く、平安鎌倉期は神人衆がしばしば朝廷の兵として招集された。

性別：男女
技能：言いくるめ、学問（礼儀作法）、宗教知識（神道）、修理／工夫、製作1種、値切り、武器1種、個人的な専門1種
地位の上限：40
術：武芸、神道、仏教、陰陽道、異能
神話呪文：習得可
年収：〈地位〉×10文
装備：職業技能として選択した武器一つずつ、職能に必要な道具
付記：神人は所属する神社を選択しなくてはならない。また、日々の生業を「物売り、工芸職、その他」から選択すること。

Crafter

職人

特定の製品を製作する職人や、建設などに携わる工人。

この時代は製品や技術ごとに座があり、そのいずれかに属することが多かった。専門に特化した「～～衆」と呼ばれる者も少なくなかった。城の石垣作りを専門とする坂本の穴太衆は有名であるが、彼らはもともと比叡山の傘下にあった。

腕のよい職人は工房や現場だけで生活できたが、下級のものの中には販売まで自分でこなすものも少なくなかった。

職人の座は寺社の庇護を受けており、そのために働き、時には命じられて旅することもあった。

性別：男女
技能：学問（礼儀作法）、自然、修理／工夫、製作1種、目利き、歴史、個人的な専門2種
地位の上限：40
術：不可
神話呪文：不可
年収：最も高い〈製作〉×50文
装備：職能に必要な道具一式
付記：職人は製作する製品や物件を選択しなければならない。都合により、守護を受ける寺社も選択すること。

Blacksmith&Miner

たたら師、山師

漂泊する鉱山技術者や鍛冶師のこと。

山野を歩き回り、鉱脈を掘ったり、たたら場で鉱石を精錬したり、金属製品を製造したりした。傀儡子、金掘衆とも言われた。時折、里に出て金属製品を修理することもある。

かつては、彼らも、朝廷の勅許を受けた道々の輩であり、農村とは一線を画す独自の社会を持ち、領国にとらわれず、各地を漂泊する。そのため、しばしば、世間の裏の事情に通じ、彼らの中には、鉄砲衆や忍者に近いことをこなすものも少なくない。また、西国のたたら師の中には、南蛮人や大陸人と接触し、最新の鉱山技術、冶金技術を習得したものもいる。

後に、徳川家康の金庫番となる大久保長安はこうしたたたら師の一人であったのではないかと言われている。武田の金掘衆の出とされる。

性別：男
技能：自然、修理／工夫、製作1種、跳躍、登攀、土地勘、個人的な専門2種
地位の上限：40
術：武芸、神道、仏教、陰陽道、異能
神話呪文：習得可
年収：〈地位〉×10文
装備：鉈、職能に必要な道具
付記：たたら師は金山神、または、八幡神のような鍛冶、金工の神社に属する。

Horse Tamer

馬喰（ばくろう）

馬や馬車、時には人の引く荷車を使って、製品を運ぶ運送業者。

保冷施設がなかった当時、都市へ生鮮食品を運ぶ仕事は一刻を争う急ぎ仕事であり、馬を御し、馬とともに走る仕事ゆえに、荒々しいものとなった。若狭から京洛へ生魚を運ぶ若狭鯖街道はこうした馬喰が活躍した場所の一つである。

馬喰は獣を扱い、街道を旅する仕事であるため、商業者でありながら、漂泊する道々の民と同様に扱われた。

馬喰は、本来、非常に多忙な存在であるが、馬の扱いがうまいため、戦国の兵站担当として重宝された。また、引退した馬喰は港湾や豪商、場合によっては寺社にまで

顔の効く便利な存在であると言えよう。
性別：男
技能：[組みつきかこぶし]、自然、修理／工夫、乗馬、地域知識、動物調教、土地勘、個人的な専門1種
地位の上限：40
術：異能
神話呪文：不可
年収：〈動物調教〉×10文
装備：馬2頭、短刀
付記：馬喰は主な活動地域を定めるとよい。

Padre
伴天連（ばてれん）

伴天連とは、キリスト教の宣教師のこと。切支丹宗門の神父を指す。彼らに対する尊称「パードレ」がなまって「パーデレ」となり、伴天連とされた。波河伝連とも。

1549年、フランシスコ・ザビエルの上陸により、キリスト教が日本にもたらされて以降、日本への布教のため、イエズス会の宣教師が順次来訪した。

彼らは、キリスト教の布教を目的としており、彼らはキリスト教布教を行なうとともに、許可を求め、各地を遊行した。

仏教や神道を悪魔の所業としてみがちであるが、その反面、日本の実情も理解して、布教の困難さを感じている。

性別：男
技能：医術、学問（本草学、西洋科学）、宗教知識（耶蘇教）、説得、魔道知識、瞑想、個人的な専門2種
地位の上限：40
術：不可
神話呪文：習得可
年収：〈地位〉×100文
装備：聖書、宣教師の衣装、十字架、キリスト像
付記：伴天連はすべてヨーロッパ人でなくてはならない。そのため、日本語の読み書きは[EDU×3]に低下する。その代わり、外国語（ポルトガル語とラテン語）を[EDU×5]％、得る。



Christian (Kirishitan)
切支丹（きりしたん）

切支丹とは、キリスト教に専念する信徒のこと。本作では、熱心な日本人信徒をこの職業として扱う。

当時、日本国内に神父を養成するセミナリオはなく、後に安土と長崎に建設されるものの、国内で正式な神父となるにはインドのゴアまで渡航するか、さらに遠いローマまで赴かなくてはならなかった。そのため、日本人の切支丹宗徒は学生（イルマン）の段階でとどまった。

熱狂的な信仰心を持つ彼らは神の教えを広げ、また、自分の魂を救ってくれた伴天連を手助けするために、その身を投げ出すことをためらわない。

性別：男女
技能：外国語2種（ポルトガル語、ラテン語を推奨）、学問（西洋科学）、宗教知識（耶蘇教）、説得、魔道知識、個人的な専門2種
地位の上限：40
術：前の職業に従う
神話呪文：前の職業に従う
年収：〈地位〉×100文
装備：聖書の写本、十字架、キリストや聖母マリアの図絵
付記：切支丹はそれ以前に何をしていたかを決める。その職業に合わせて専門の技能を選択すること。この時代、しばしば武将や豪商が切支丹に転じることが多い。

Noble (Kuge)
公家（くげ）

朝廷に仕える貴族。

鎌倉時代以降、所領を失って衰退し、今や都に寄生する貧乏な文官にすぎない。彼らは代々伝わった礼儀作法、朝廷での地位、芸能、信仰などを武器に、主に、礼儀指南の学者や歌人などの芸術家として乱世を生き抜いている。

性別：男女
技能：学問（漢文、礼儀作法に加えて1種）、芸術1種、地位、目利き、個人的な専門2種
地位の上限：50
術：仏教、陰陽道、神道
神話呪文：習得可
年収：〈地位〉×100文
装備：京洛内の地所、先祖伝来の衣装、古文書か芸能の伝授書、牛車、舎人（足軽扱い）1名
付記：公家の地位技能は朝廷や寺社への縁故の深さを示す。高い地位を持つ公家は、従八位あたりの官位を名乗ってもよい。



戦国時代の通貨

中世日本の通貨というと、黄金の大判、小判を思い浮かべる人が多いが、これは秀吉の全国支配がなった慶長年間以降であり、戦国日本の金銀は従量制であった。

基本通貨は銅銭で、平安時代に鋳造されたものや、大陸から輸入したものを使用していた。銅銭1枚を1文と呼び、本作では、現在の100円（または1ドル）相当の価値を持つとする。高額商品を購入する場合、銅銭1000枚を紐でまとめた1貫文を用いるか、相当金額の金塊、銀粒などに交換した。銅銭はそのまま重量単位に用いられたため、銅銭1枚の重み（3.75g）を1匁(もんめ)、銅銭1貫文分の重さ（3.75kg）を1貫目と呼ぶ。

なお、日本は金銀が豊富であり、金と銀の交換比率は欧州が1対15であったのに対して、1対6であったと言われる。

Tea Ceremony Master(Chajin)

茶人

室町時代から流行している茶道の名手。茶室で茶を振舞うことによって、相手を接待する一種の芸術家である。優れた対人観察や目利き、芸術的なセンスが求められた。

戦国時代に、大名の間で流行し、戦の功績に対して、優れた茶道具を贈ることも多かった。

性別：男

技能：学問（歌道、礼儀作法）、芸術（茶道に加えて1種。推奨：生け花、陶芸）、洞察、瞑想、目利き、個人的な専門1種

地位の上限：60

術：武芸、仏教

神話呪文：習得可



年収：〈茶道〉×1000文

装備：茶室、茶道具一式、小粋な屋敷と装束

付記：この時代、引退した武将や豪商が茶人や僧侶になる例が多い。一部の貴族的な階級の出身者を除くと若い茶人は少ない。茶人となった理由に合わせて、ほかの技能を選択すること。

Sailor

船頭(せんどう)

船を操ることを職業とする人々。

主に、近海や湖、河川で小船を操り、貨物や客を運んだり、漁師をしたりしながら暮らしているものが多いが、地方によっては、外洋に乗り出し、大陸や琉球との交易に携わるものもいる。浜や島、泊(とまり)、港ごとに、頭領を選び、座を組んでいた。

しばしば、地元の大名や寺社に従い、水軍として活躍したり、南海に乗り出し、和寇（日本人の海賊）として略奪と交易を行なったりしたものもいた。

性別：男女

技能：自然、修理／工夫、水泳、操船、地域知識、武器1種、個人的な専門2種

地位の上限：50

術：武芸、異能、神道

神話呪文：不可

年収：1D100×10文

装備：職業技能として選択した武器1つずつ、小船

付記：船頭は活動している水域を指定すること。

水軍衆や海賊にする場合は、弓矢と近接戦武器1種の取得を推奨する。年収は探索者の作成時に1D100をロールして決定する。



以下、技能を五十音順に解説する。技能はその時代、その時代によって定義が異なるが、ここでは“比叡山炎上”の舞台となる戦国日本で使われる技能を紹介する。

言いくるめ（5%）

この技能を使うと、対象をして、一時的にこちらの望んだ通りのことに賛成させることができる。あまり深く考えずに許可を出してくれたり、とりあえず、その場を納めたりできる。

ただし、対象にちょっと考える時間があり、しかも〈アイデア〉ロールに成功した場合には、対象はわれに返る。〈言いくるめ〉の効果が消えてしまうのだ。

医術（1%）

現代の〈医学〉に対応する技能である。

戦国日本では医学はあまり発達しておらず、主に、漢方薬や薬草を主体とした内科医療であり、外科的な手法はまた伝わっていない。このため、“比叡山炎上”における〈医術〉は“クトゥルフ神話TRPG”における〈医学〉と〈薬学〉の技能を兼ねる。

〈医術〉ロールに成功すると、快適な施設で療養している患者の耐久力を週に1D3ポイント回復させることができる。これは自然回復とは別に起こる。

誰かが傷を受けた場合、〈応急手当〉の代わりに〈医術〉を使って治療を行なうことができる。1つの負傷で失った耐久力のうち、1D3ポイントを回復できる。こうして、今、死んだばかりの人物が同じラウンドか次のラウンドの間に耐久力が1以上に戻れば、息を吹き返す。

意識不明、または、スタン状態で行動できない状態にある場合、いずれかが〈医術〉の手当てを受ければ、即座に意識を回復する。

また〈医術〉ロールに成功すれば、この時代における病状の分析が可能になる。診察によって病状の状態を知ることができるのである。

〈医術〉ロールに成功すると、薬物の効能を知ったり、自分で適切な漢方薬を処方したりできる。

いわゆる麻酔薬はまだ日本では知られていない。

応急手当（30%）

意識不明やスタン状態に陥っている仲間の意識を取り戻したり、骨折した手足を固定したり、とっさのけがや状況に対応するための技能である。〈応急手当〉は病状や微妙な体調の不全には効果がない。毒に関してもキーパーが認めないかぎり、使うことができない、

誰かが傷を受けた場合、〈応急手当〉を使って治療を行なうことができる。1つの負傷で失った耐久力のうち、1D3ポイントを回復できる。こうして、今、死んだばかりの人物が同じラウンドか次のラウンドの間に耐久力が1以上に戻れば、息を吹き返す。

意識不明、または、スタン状態で行動できない状態にある場合、いずれかが〈応急手当〉の手当てを受ければ、即座に意識を回復する。

同じ人間が同じ傷に対して、〈応急手当〉を試みることができるのは1回だけである。一度、失敗したら、同じ戦闘中に同じ傷に対する〈応急手当〉を行なうことはできない。別の人間が試みることはできる。

外国語（1%）

日本語以外の言葉で会話したり、読み書きしたりする技能。

この時代、中国語、韓国語以外の外国語はあまり知られていないし、一部の僧侶や商人が中国語を使用した以外はほとんど用いられない。中国語は実際には別の言語と言えるほど変化した方言を持つが、プレイの都合上、一つの言語として扱う。

九州や堺ではポルトガル船との交渉が始まり、ポルトガル語が重視されているが、これを使える日本人はまれである。切支丹の中には聖書を学んだ結果、片言のラテン語を話し、読み書きするものがいる。これも非常に地域が限られたものである。

隠す（15%）

何か物を人に見つからないようにうまく隠す技能である。本人が身を隠す行為は〈隠れる〉を用いる。

学問

戦国日本における教養を扱う技能である。ゲーム上、下記のいくつかの技能に分けられる。

・歌道（［EDU × 2］%）

日本特有の定型詩の一種、和歌を作ったり、引用したりする詩歌に関する技能である。〈歌道〉のロールに成功すると、古典の名句を暗誦したり、和歌を作ったり、和歌を解釈したりできる。主に公家や武家の間で教養として扱われる。

・漢文（［EDU × 2］%）

戦国日本において、教養とされた中国の古典を読むための技能である。これは漢字だけで構成された中国語の文章を読むことができるが中国語の技能ではない。なぜ

ならば、〈漢文〉技能は発音をまったく扱わないからである。中国語の文書を日本流に読み下し、解読するための手法なのだ。

〈漢文〉のロールに成功すれば、中国の古典を日本流に引用したり、漢詩を作ったりできる。

・本草学（1%）

いわゆる博物学で、動物や植物の種類を理解している。生物に関する詳しい知識を得ることができる。

薬学の範囲を含み、〈本草学〉ロールに成功すると、薬草の効能を知ったり、適切な漢方薬を調合したりすることができる。

本来、本草学という言葉は中国の『本草綱目』に由来し、江戸時代に貝原益軒が創始した薬学的植物学であるが、ここでは博物学的な物も含める。

・礼儀作法（[EDU × 2]　%）

日本は物事の形式や段取りにこだわる傾向があり、さまざまなセレモニーを含む礼儀作法が、社会のあらゆる分野に染み込んでいる。戦国日本は、激しい戦火にさらされているが、それでも、可能なかぎ、礼儀作法にはこだわらねばならない。また、戦場でさえ戦の作法があり、討ち取った敵将の首を取る、あるいは、敗北の将が自害するのにさえ、作法がある。

〈礼儀作法〉のロールに成功すると、その場に似合った作法をこなすことができるだけでなく、相手の作法、所作の背後に隠されたひそやかな意図を理解することもできる。公家や武家と付き合うためには欠かせない技能と言える。

・西洋科学（0%）

当時、西洋で発達していた科学全般の知識。

主に化学系の知識であるが、これと〈操船〉技能が十分に高い場合、南蛮渡りの航海術を身につけているとすることができる。

隠れる（10%）

本人が見つからないように隠れる技能である。この技能を使うためには身を隠す実際の障害物を選ばなくてはならない。

隠れたまま、移動するには〈隠れる〉の技能値を半分にしたロールに成功しなくてはならない。

聞き耳（20%）

探索者が音を聞いて、その意味を解釈し、理解する能力を表す。その中には立ち聞きした話、壁越しの聞き取りにくい会話、森の中でかすかに響いた物音や獣の声を含む。この技能が高ければ、音に対して敏感であることになる。

組みつき（25%）

〈組みつき〉は特殊な素手攻撃の技能で、相手を傷つけることなしに相手の自由を奪いたい場合によく使われる。〈組みつき〉攻撃は、対象による〈組みつき〉あるいはそのほかの攻撃によって受け流されてしまう可能性がある。

〈組みつき〉技能が成功して、しかも回避や受け流しがされなかった場合、攻撃者はその対象を捕まえたことになる。その後の行動はいくつかのオプションがある。

■STR対STRの抵抗ロールで勝つことができれば、しっかりと相手を押さえ込んで動けなくすることができる。これは攻撃者が別のアクションを行なうまで続く。
■対象を転倒させる。これは自動的に成功する。
■対象をノックアウトする。
■対象の武器を取り上げるか、武器を持つ手を押さえ、武器を使用できなくする。
■対象にダメージを与える。ダメージは「1D6 + db」である。
■対象の首を絞める。対象に“窒息”の効果を適用する。

芸術（5%）

歌、楽器、舞踊、絵画、料理などさまざまな芸術分野に関する技能で、具体的な領域を選ぶ。例えば、楽器ならば、特定の楽器一種を選ぶ。例えば、横笛、太鼓、琴、琵琶などが代表的な楽器である。琉球由来の三味線はまだ普及していない。

戦国日本にはさまざまな芸術が存在する。詩歌はすでに歌道で述べたが、ほかにも各種の舞踊、絵画、工芸、生け花などが存在している。

・舞踊（5%）

戦国日本ではさまざまな踊りが踊られていた。室町期に大成した能楽舞い、村々に伝播する里神楽や盆踊りがあり、白拍子のような漂泊の舞い手もいた。信長期に出雲から出た阿国の歌舞伎踊りのように、高名な一座もいた。

〈舞踊〉ロールに成功すると、観客を楽しませ、場合によっては見物料を取れるほどの舞を舞うことができたと言える。

・茶道（5%）

室町時代から公家、武家の間で流行した総合芸術。

茶を楽しむための儀式的な手順、道具の選択、場の演出、接待にかかわる教養と接待の心がけまでも含む。〈茶道〉で客を楽しませるには、それなりの場を形成しなくてはならない。

経理（10%）

資金の管理をする技能である。

国庫の経営や商業には欠かせない。

蹴り（25%）

足を使った素手の攻撃技能である。現在のような空手の技が普及していない戦国日本では、蹴りはあまり多用されない技能である。〈蹴り〉は受け流しに使うことができる。

黒智（こくち）／クトゥルフ神話（0%）

黒智は“クトゥルフ神話TRPG”における〈クトゥルフ神話〉技能に相当する。この技能はほかの技能と異なり、探索者の作成時に成長させることはできない。

クトゥルフ神話の神格をはじめとする「まがまがしき存在」に関する知識は、あまりのおぞましさに心をむしんでしまう。それは〈修羅〉とともに、《心の闇》として扱われ、正気度の上限を押し下げる。〈黒智〉という技能名は、クトゥルフ神話という用語を持たない戦国日本という世界設定の中での用語である。

こぶし（50%）

文字通り、こぶしで打つ素手の格闘技能である。戦国日本では、こぶしで打つ古武術、掌打を用いる相撲が知られていた。

〈こぶし〉は受け流しに使うことができる。

〈こぶし〉はノックアウト攻撃に用いることができる。いわゆる当て身（あてみ）である。

自然（10%）

系統だった学問にはなっていないが、自然に関する知識一般を指す。食べられる野草を見分けたり、獣の習性を思い出したりするのはこの技能を使う。

忍び歩き（10%）

人に気づかれずにそっと移動する技能である。

これは見つからずに移動する技能であり、見つかった際には〈隠れる〉のロールが必要になる。

あまり適切な服装でない場合（音がしそうな甲冑姿など）は何らかのペナルティを与えるべきだろう。

宗教知識

宗教に関する知識であり、関連する経典や古文書を読み解くには該当する〈宗教知識〉のロールが必要となる。

戦国日本では、本地垂迹説で神道と融合した日本式の仏教が中心となっている。そのため、神道と仏教は異なる宗教でありながら、共に一般の人々から信仰されている。

宗教知識は、精神疾患の治療に用いられる。詳しくは狂気の治療（71ページ）を参照のこと。

・神道（［EDU × 1］%）

日本古来の多神教で、天皇家の祖先神でもある天津神と、それ以前から日本に住んでいた土地神である国津神を合わせて信仰する。八百万の神を信仰するため、懐が広く、寛容である。シャーマニックな側面を持つ。

神道の宗教知識は、これら八百万の神々に関する知識を示す。

・仏教（［EDU × 1］%）

飛鳥時代に、インドから中国経由で伝来した仏教は飛鳥時代に、聖徳太子の肝いりで国教になった。その後、国家鎮護の法と言われ、各地に寺院が建設された。その後、本地垂迹説により、神道の神は仏教の諸仏の顕現であるとされ、神道と融合する一方、山岳宗教と合体して、修験道を生み出した。

仏教の宗教知識は、仏典や寺社の由来などを知っているか、あるいは仏教の説教を行なうために必要となる。

・陰陽道（1%）

道教から発生した卜占系の陰陽道は平安時代に日本へ伝来し、暦法を司るものとして陰陽寮が制定されるに至る。彼ら陰陽師は1870年に至るまで、日本の暦を管理することとなる。

陰陽道の宗教知識は、方位学として、行動の吉兆を占うために用いられる。鎌倉時代の初めまでは、戦争の開始日さえもこの陰陽道によって決められていたが、源義経がこうした戦作法（いくさ）を破壊した奇襲を行なったため、鎌倉以降の武家政権下では少しずつ衰退していく。

また、陰陽道の宗教知識は、陰陽道の術を見分けたり、陰陽道の秘伝書を解読したりするために必要となる。

・耶蘇教（やそ）（0%）

キリスト教のこと。キリスト教はまだ伝来したばかりで、一部の地域を除くとその存在自体が知られていないが、信長自身は宣教師たちに寛容で、安土城下には教会の建設を認めている。これらはイエズス会系である。

キーパーの許可なく、耶蘇教の宗教知識を習得してはならない。

修理／工夫（20%）

あらゆる探索者が、簡単な装備、屋根、小船などを修理したり、ちょっと調えたりできる。〈修理／工夫〉があれば、ちょっとした罠を作ることもできる。

修羅（1%）

〈修羅〉は戦国時代の苛酷な戦場で生きるために得られた「心の闇」を表現する技能である。

何らかの理由で、正気度が喪失する状況になった場合、探索者は〈修羅〉ロールを試みることができる。〈修羅〉ロールに成功した場合、正気度の喪失を1ポイント減少できる。大成功の場合、正気度の喪失が2ポイント減り、続く〈アイデア〉ロールにかかわらず狂気の発生を防ぐ。

また、ダメージが耐久力に与えられた場合、〈修羅〉ロールを試みることができる。〈修羅〉ロールに成功した場合、耐久力へのダメージを1ポイント減少できる。大成功した場合、ダメージを半減するか、2ポイント減らすことができる。いずれの場合も、そのダメージで意識不明、もしくは即死することはない。

耐久力が「意識不明」または「死亡」の状態になっても、〈修羅〉ロールに成功すれば、そのまま行動できる。以後、1行動ごとに〈修羅〉ロールを行ない、失敗するか、あるいは戦闘ラウンド終了により、行動不能となる。

また、狂気に陥っていた場合でも、戦闘ラウンドに入ると、毎ラウンド〈修羅〉ロールを行ない、成功すると、そのラウンドは自由に行動できる。このロールは行動宣言時に行なう。

〈修羅〉は、《心の闇》であり、〈黒智／クトゥルフ神話〉技能と合わせて、正気度の上限値を低下させる。

〈修羅〉ロールに自動失敗した場合、〈修羅〉技能値が1D10ポイント増加し、同じだけ正気度を失う。

乗馬（5%）

馬に乗って行動する技能である。馬をうまく乗る技術に加えて、馬上で武器を振るうのにも必要となる。

馬に乗ったまま、何か障害物を飛び越えたり、不測の事態に対応したりするには、〈乗馬〉のロールが必要となる。失敗した場合、落馬によって1D6のダメージを受ける。ここで〈跳躍〉のロールに成功すると、落馬のダメージは1D3に減る。

馬の背に乗ったまま戦闘するには、使用する武器の長さが中以上でなければならない。また、乗馬中は使用できる戦闘技能の値が、〈乗馬〉技能までに制限される。例えば、〈刀〉80%のキャラクターでも、〈乗馬〉40%であれば､馬上では40%でしかロールすることができない。

乗馬し、突進戦闘を選んだ場合、戦闘のdbは馬のもの（平均2D6）になる。

水泳（25%）

泳ぐ技能である。

きれいな水場の多い日本は、中世ヨーロッパに比べると泳ぎに親しむ機会は多いが、とはいえ、やはり戦国日本では漁師や船乗りなどを除くとあまり泳ぎに熱心ではない。

戦国日本の武家の中には､古式泳法を学んだ者もあり、鎧を着用したまま、泳いだり、戦闘したりすることもできる。

■〈水泳〉技能が60%以上ある場合、鎧を着たままペナルティなしで泳ぐことができる。

■泳いだまま、戦う場合、使える技能は〈水泳〉技能までの%に限られる。例えば、〈水泳〉60%、〈刀〉75%の場合、水中で刀を振るう技能は60%となる。

■潜水を行なう場合、探索者のSTRとCONの低い方を参照する。〈水泳〉ロールに成功した場合､素もぐりで、該当する［能力値×1］mまで潜ることができる。水中で耐えられるのはCONラウンドまでで、それ以降は［CON×2］ロールに成功しないと、窒息により1D3ポイントのダメージをMPか耐久力に受ける。

頭突き（10%）

頭を使った素手の格闘技能である。刀や槍を使うことの多い戦国日本ではあまり武芸に取り入れられていないが、頭突きは両手がふさがっていてもできるため、乱戦のけんかでは有効である。

頭を、相手の頭部、または胴体にたたきつけることでダメージを与える。人間型の存在にのみ有効な攻撃で、非人間的な対象には効果が半減する（最終的なダメージを半分にする）。

攻撃者が兜をかぶっている場合、そのダメージに＋1のボーナスを得るが、目標が兜をかぶっていたり、非常に堅い角を持っていたりした場合、攻撃者は［CON×5］のロールに成功しないと、自分がスタン状態になってしまう。

兜をかぶっている場合にかぎり、〈頭突き〉での受け流しが可能になる。

製作（5%）

〈製作〉は実用的なものを作成する技能である。具体的な製作物ごとに技能を選択する。

鎧を直すには〈鎧製作〉、剣を打つには〈刀剣製作〉の技能が必要となる。

〈製作〉ロールに大成功した場合、その製作物は非常によい出来となり､通常価格の倍で売れる可能性がある。

この技能が極まれば、芸術に近づくだろう。

説得（15%）

対象に特定の結論や判断を受け入れさせる技能である。

この技能は〈言いくるめ〉と同じく、その真偽にかかわらず、使用できるが、〈言いくるめ〉とは異なり、その効果は長期的に残る。何らかの強い考えの変更、あるいは、別の〈説得〉によって考えが変わるまで続く。

〈説得〉には1時間から数日かかる。どれだけ時間がかかるかは､内容によりキーパーの判断に委ねる。例えば、戦国日本でしばしば行なわれた調停や調略などの説得工作には何日もかかるとすべきであろう。

操船（1%）

船を操る技能である。

戦国日本では、河川や湖沼で小型の船舶が用いられたのに加え、沿岸航海もしばしば用いられた。

〈操船〉技能のロールに成功すれば､風が吹いていたり、波が立っていたりしても船を操ることができる。嵐の中で船を維持するためには、何度も〈操船〉に成功する必要があるだろう。

地位（［APP × 1］ %）

明確な階級制度が誕生する前ではあるが、戦国日本では階級という問題が大きな影響力を持つ。名家の出、血統、官位、財産、コネといったものが多くの力となる。

〈地位〉の技能が高いものは、それを公言し、利用できることを意味する。状況により､〈地位〉技能によって、調達をしたり、〈言いくるめ〉や〈説得〉のように相手の判断をねじ曲げたりできる。

〈地位〉はほかの技能と異なり、キャラクター作成時しか成長させることはできない。また、選んだ階級によって上限値が指定される。キーパーがシナリオ上、許可した場合にのみ成長させることができる。

地域知識（20%）

自分の故郷や周囲の国がどのような状況にあるかを知っているか？　情勢、風俗、方言など多くの局面を扱う知識系の技能である。

跳躍（25%）
飛び跳ねたり、落下時のバランスを取ったりする技能である。

探索者は〈跳躍〉ロールに成功すれば、身長分の高さに跳躍することができる。水平方向にも助走なしで身長の半分の距離を飛ぶことができる。高い所から落ちた場合にも、落下による負傷に備えて、〈跳躍〉ロールに成功すれば、落下で失う耐久力から1D6ポイントを差し引くことができる。

〈跳躍〉を60%以上持っていた場合、高い場所でバランスを取ったり、ロープを渡ったりすることができる。

追跡（10%）
野外で生き物や人間の移動した跡を分析し、追跡する技能。

〈追跡〉ロールに成功すれば、探索者は柔らかい土や葉っぱに残った痕跡をたどり、その移動、移動した時間などを知り、跡を追跡できる。

時間が経つと、追跡は困難になる。雨が降ったり、1日以上経過したりするごとに、成功率を10%か20%ずつ引く。

〈追跡〉技能が60%以上ある者は、野外で奇襲してくる敵や野獣の徴候に気づく〈目星〉の判定に、＋20の修正を得る。

洞察（5%）
〈洞察〉とは、他人の言動や表情、行動を見て、その考えを推察する能力である。

〈洞察〉技能が高いものは、敵の戦術を読むことができる可能性がある。

しかし、〈洞察〉は完全ではない。高い〈芸術：演技〉の技能を持つ芸能者や、〈言いくるめ〉に熟達した詐欺師の意図を完全に見抜くことはできない。

投擲（25%）
手で物を投げつける素手攻撃の技能。

手裏剣、投石などはこの技能が初期命中率となる。

登攀（[STR＋DEX]％）
高い場所に登る場合、3mから10mごとにこの判定が必要になる。何mごとに判定が必要かは、斜面や壁の状況、使用する道具の有無などで変化する。

動物調教（[APP×1]％）
動物を馴らし、命令を聞かせる技能。

主に、犬や鷹を調教し、狩猟に用いたり、馬を調教して軍馬として使えるようにしたり、猿を飼い慣らして猿回しの芸をさせたりする。ゲーム中では、調教した動物を、命令して使役する技能として扱う。

この技能を50%以上持っている場合、調教された猟犬、鷹、馬、猿のいずれか1体を所有しているものとして扱う。

土地勘（20%）
街道以外で迷わずに旅することのできる技能。

〈土地勘〉ロールに成功した場合、太陽、風景などを目印に正しい方角へ旅することができる。途中、地形を読んで、よりよいルートを探すこともできる。

夜間、あるいは、悪天候の中ではペナルティを受ける。半分の値でロールする。

60%以上の〈土地勘〉を持つ探索者は、絵地図を読んだり、書いたりできる。

値切り（5%）
〈値切り〉はその名前の通り、商品の価格を値切って、安く購入するための技能である。

この技能を使用する場合、探索者は正価の何%でそれを購入したいかを明らかにしなければならない。価格の2%を値切るごとに、〈値切り〉のポイントから1%を引く。

〈値切り〉は商売のうまさを表現する技能であり、キーパーは商業関係の行動がうまくいったかどうかについては、〈値切り〉の判定を行なうように指示してよい。

法律（5%）
戦国時代には領国ごとの分国法、古来、朝廷や幕府が定めてきた律令、さらに各地の慣例、手順、慣習などが法律として機能している。

〈法律〉は役人や領主として適切に振舞うためには欠かせない技能であるとともに、朝廷や幕府の権力を利用したり、外交的な段取りを取ったりするのに必要となる。

武器（武器による）
武器を使用する技能である。それぞれの武器ごとに別に技能を取得しなくてはならないが、同じ類に属する武器なら、半分の技能値（基本命中値よりは小さくならない）で使用できる（“武器表”参照）。

また、《二刀流》の術などで、左右の手で別々に武器を使用する場合、利き腕でない腕で使うための技能を別に修得しなければならない。

武器には固有の命中値があり、技能ポイントを割り振らなくても攻撃に使用することができる。

魔道知識（1%）
“クトゥルフ神話TRPG”における〈オカルト〉技能に相当する技能である。国の内外に渡る奇怪な伝承や魔術、神話、怪奇現象に関する雑多な知識を示す。奇怪なアイテムや魔道書などの解釈にも役立つだろう。

瞑想（5%）
〈瞑想〉は、宗教的な長時間の瞑想で心を穏やかにする技能である。禅宗の座禅が代表的な瞑想手法であるが、神道や陰陽道にも瞑想はあり、我流でただ止観只座することでも、ある程度心を安らかにすることができる。6時間以上の瞑想を行ない、〈瞑想〉ロールに成功した場合、正気度を1ポイント回復する。大成功した場合、1D4ポイントの正気度を回復する。自動失敗の出目（96～00）の場合、逆に1D6ポイントの正気度を失う。

瞑想による正気度の回復はシナリオ開始前には行なえない。シナリオに使用した後は、7日に1度しか行なえない。

〈アイデア〉ロールの再試行：選択ルール

ある事柄を理解できなかった場合に、瞑想を行ない、それを深く考慮することができる。2時間以上の〈瞑想〉を行ない、〈瞑想〉ロールに成功した場合、それ以前に失敗した〈アイデア〉ロール1回分を指定して、もう一度、試みることができる。〈アイデア〉ロールに成功すれば、その事態を理解することができる。

この行動は、5ポイント以上の正気度喪失が発生した場合の〈アイデア〉ロールに対しても行なうことができる。その場合、理解できなかったり、記憶できなかったりしたため、発狂をまぬがれたはずの恐怖を再体験することになる。

目利き（1%）

戦国日本においては、絢爛（けんらん）な室町時代の影響か、多くの芸術品が重要な資産として評価された。さらに、茶道の流行により、より深い芸術への評価眼が問われることになった。

〈目利き〉は現代的に言えば、〈鑑定〉の技能であり、〈目利き〉のロールに成功すれば、その芸術品がどのような価値があり、どのように扱えばよいかを理解できる。いわゆる粋の境地に達するには、〈目利き〉の技能が欠かせないが、〈目利き〉で得た知識を行動に応用する機転と関連知識がなければならない。

目星（25%）

この技能を使えば、秘密の小部屋を見つけたり、隠れている侵入者に気づいたり、人目につかない手がかりを手に入れたりできる。ゲーム上非常に重要な技能である。

読み書き（[EDU × 5] %）

日本語を読み書きする技能である。この技能が高いものは、美しい文章を書くことができるが、名文家と呼ばれるためには、〈漢文〉、〈歌道〉、〈礼儀作法〉などの学問が必要となる。

歴史（20%）

この技能を使用することにより、探索者はある場所、国、都市、人物が持っている歴史的な意味を思い出すことができる。故事や由来、家系、系図などを理解し、その裏の意味を理解するためには、この技能が必要となる。

公家や武家では〈歴史〉技能が重視されることが多い。

戦国日本を描いた作家たち

司馬遼太郎は、歴史小説の偉人であり、その優れた人物描写、深い歴史観と考証に基づき、多くの戦国物、幕末物を書いた。斎藤道三から織田信長に続く『国盗り物語』など多くの作品がベストセラーになり、そのため、司馬史観というべき一つの日本史観が普及した。

山田風太郎は、忍者を主人公にした「忍法帖」ものを中心に、多数の歴史娯楽小説を多数書き、講談時代の面白さを現代に伝えた人物である。近年では忍法帖の一つ『甲賀忍法帖』がコミック『バジリスク―甲賀忍法帖』、映画『SHINOBI』となった。

近年高く評価される隆慶一郎は、あまり語られることのなかった漂泊民、いわゆる道々の輩に光を当て、戦国の裏面を描いた。徳川家康が実は関が原で死んでいたとする『影武者徳川家康』、戦国時代を独特の美学で駆け抜けたかぶき者、前田慶次を描いた『一夢庵風流記』などの傑作を残して急逝した。

クトゥルフ神話とのかかわりから言えば、『秘神界』を編纂した朝松健が、近年、室町から江戸にかけての伝奇時代小説を多数発表している。本書と時代を同じくする『修羅鏡 白凰坊伝綺帖』は、織田信長が比叡山を焼くことで魔王の力を手にする。

宇月原晴明『信長　あるいは戴冠せるアンドロギュノス』は、信長が、オリエントの牛頭神バールの巫女であるという意表をついたアイデアを発表、『聚楽 太閤の錬金窟』では秀吉の後継者、秀次に禁断の西欧錬金術を与え、『黎明に叛くもの』では信長に背いた松永久秀をアサシン派の末裔とし、戦国幻想を描き出した。





Jutsu-Art of Schools

術について

以下、探索者が習得できる術の系統と個々の術を解説する。

術の習得

術を習得できる可能性があるのは、探索者の作成時か、シナリオ中か、シナリオとのシナリオの間である。

作成時には、技能ポイントを50ポイント減らす代わりに、術を1つ習得できる。

シナリオ中やシナリオの間においては、2年を訓練に費やすごとに、探索者作成時と同じように、術を1つ習得することができる。

いずれの場合でも、習得時には所定の正気度ポイントを支払う必要がある。

術名と呼称

以下、術のリストに進むが、これは便宜的な名称であり、一部の術名は、流派によって異なる。探索者は、キーパーの許可を得たうえ、術の名称や使用時のイメージなどを変えてもよい。ただし、どのように変更したとしても、術のデータは変化しない。

術の使用と宣言

特に明記されていないかぎり、術の使用は戦闘ラウンド中、1回分の行動として扱われる。武器を使用して攻撃する術であれば、その武器の戦闘範囲で、それ以外の術であれば「その他の行動」として扱う。

行動として扱う術は同時に使用することができない。例えば、《怒濤の突き》と組み合わせて《竜巻の型》を2回行なう、といった使い方はできない。ただし、《居合い》のように組み合わせて使用できることが明記されている術については、その限りではない。

また、行動として扱う術は、実際にその行動を行なう際にコストを支払う。術の使用時に何らかの判定を行なう（武器による攻撃など）場合、術のコストは判定の前に支払わなければならない。判定が失敗したとしても、消費したコストは戻ってこない。

MPや耐久力をコストとして支払った結果、キャラクターが意識不明になったり死亡したりした場合でも、術は効果を発揮する。正気度の消費によって狂気に陥った場合、原則として術は効果を発揮するが、狂気の種類によっては無駄に終わる場合もある。

特別な技能を使用する術

いくつかの術は、使用するために専用の技能を使用する必要がある。例えば、《二刀流》によって左手の攻撃を行なうには、左手による攻撃専用の技能を習得しなければならない。

Schools of Jutsu

術の系統

術は以下の7つの系統に分けられる。職業ごとにどの系統の術が習得可能か決められている。

・武芸
・仏教
・陰陽道
・神道
・忍術
・伴天連
・異能

術データの見方

条件：習得する際に必要な能力値などの条件。条件を満たしていない術は習得できない。
習得：習得する際に支払う正気度ポイント。
使用武器：その術で使用可能な武器の種類。
コスト：使用時に支払うコスト。「1D3 MPと50文」のように複数のコストが指定されているものはそのすべてを同時に支払うことができなければならない。「1D6 MPか1D6正気度」のように記載されているものは、使用時にどちらかを選択する。
準備：その術を使用するのに必要な儀式などの準備にかかる時間。特に記載がない場合、戦闘中に1回の行動として使用することができる。
解説：術の具体的な効果と解説。

Art of Weapon

武芸

武芸は、戦闘を強化する技法である。

戦国日本では、槍術、剣術を中心に、多くの戦闘技法が武芸として極められてきた。鎧武者全盛の戦国では武器による戦闘技法が主体となっている。

武芸の系統に属する術は、使用する武器によって各分

野に分かれる。「武芸（弓術）」のように習得できる術の分野が指定されている職業では、その分野の術しか習得できない。

槍術

槍や杖を使い、戦場で戦うための技術である。武士にとって欠かせない技と言える。

《足払い》

習得：1D6正気度
使用武器：槍Ⅰ、杖
コスト：1D3 MP
解説：対象1体の足を払い、転倒させる攻撃。この攻撃が命中するか、受け流された場合、対象は［CON×5］ロールを行ない、失敗するとスタン状態になる。

術者はダメージ・ロールを行なうかどうか選択することができる。ロールしない場合、相手の耐久力は減らない。

《竜巻の型》

習得：1D3正気度
使用武器：槍Ⅰ、杖
コスト：1D6 MP
解説：槍を竜巻のように振り回し、周囲の敵、最大3名までを一度に攻撃する。どの敵を巻き込むことができるかはキーパーが判断するが、術者から半径3m以内の敵は攻撃できるとしてよい。また、馬上戦闘中にこの術を使用した場合、馬の移動経路から半径3m以内の敵、最大3名を巻き込んで攻撃できる。

コストの支払いと技能ロール、ダメージ・ロールは1回だけ行ない、巻き込んだ敵すべてに適用する。巻き込まれた者はそれぞれ回避や受け流しの判定を行なうことができる。

《怒涛の突き》

習得：1D3正気度
使用武器：槍Ⅰ、Ⅱ、杖
コスト：1D3 MP
解説：素早く槍などを操り、同じ敵を二度突く攻撃。1体の敵に対して、ロールを2回行ない、相手はそれぞれ回避や受け流しの判定を行なう。2回とも命中した場合、ダメージ・ロールは個別に行なう。

《旋風の型》

習得：1D3正気度
使用武器：槍Ⅰ、杖
コスト：1D3 MP
解説：槍などを頭上で回転させ、刃の付いた盾のように防御する技術。受け流しを行なう際に使用する。判定1回に＋20％の修正を得る。

《牙突》

習得：1D6正気度
使用武器：槍Ⅰ、Ⅱ
コスト：1D3 MP
解説：渾身の力を込めた突き。この術による攻撃ではダメージ・ロールに1D4を加えるとともに、防具によるダメージ軽減の効果を無視する。

《乱拿（らんな）》

習得：1D3正気度
使用武器：槍Ⅰ、Ⅱ、杖
コスト：1D3 MP
解説：槍や杖をねじり、相手の武器を弾き飛ばす攻撃。この攻撃が命中するか受け流された場合、術者は自分のSTRと相手のSTRとで抵抗表ロールを行ない、成功すると、相手の武器を落とさせることができる。

術者はダメージ・ロールを行なうかどうか選択することができる。ロールしない場合、相手の耐久力は減らない。

剣術

刀を用いた戦闘技術。戦場での主武器は槍と弓矢であったが、室町時代より、日本刀による白兵戦技術が注目され、兵法者が活躍し始める。一部の術は特定の刀でしか使えないものもある。

《居合い》

習得：1D4正気度
使用武器：刀類
コスト：1D3 MP
解説：刀を鞘（さや）に収めた状態から、抜刀する技術。この術を使用することによって、行動を消費することなく即座に刀を抜き、攻撃や受け流しに使用することができる。

この術は戦闘ターン中いつでも使用することができ、ほかの術と同時に使用することもできる。また、判定の必要はない。行動宣言と同時にこの術の使用を宣言した場合、使用武器の戦闘範囲を「長」として扱う。

この術は、刀を鞘に収めた状態でなければ使用できない。

《二刀流》

習得：1D8正気度
条件：STR15以上
使用武器：刀類
コスト：1MP
解説：両方の手にそれぞれ刀を握って戦闘を行なう術。右手による攻撃に加えて、左手による攻撃を行なうことができる。右手の攻撃にはほかの術を組み合わせて使用することができるが、左手の攻撃には《居合い》を除くほかの術を使用できない。また両方の手に斬馬刀を除く刀を準備しなければならない。それぞれの刀の戦闘範囲が異なる場合、より広い方の戦闘範囲にあわせる。左手による攻撃の判定には、左手用の技能（〈脇差：左手〉など）を使用しなければならない。

《一の太刀》

習得：1D4正気度
使用武器：刀類（M以上）
コスト：1D10 MP

解説：この攻撃が命中した場合、大成功した時のようにダメージ・ロールを2回行ない、合計した値がダメージになる。この攻撃が大成功した場合はダメージ・ロールを3回行ない、結果を合計する。

この術名は、鹿島神道流のものであるが、ほかの流派でも、一撃必殺の技があり、探索者の設定に合わせて呼称を変更してよい。

《牙突》

習得：1D6正気度
使用武器：刀類（M以上）
コスト：1D3MP
解説：渾身の力を込めた突き。この術による攻撃ではダメージ・ロールに＋1D4を加えるとともに、防具によるダメージ軽減の効果を無視する。

《もがり笛》

習得：1D6正気度
使用武器：刀、脇差、小太刀、短刀
コスト：1D6MP
解説：相手の首筋を切り裂くように狙う攻撃。相手の防具によるダメージ軽減の効果を無視する。大成功した場合、ダメージ・ロールを2回ではなく、3回行なって結果を合計する。

《奥義》

習得：[1D10＋1]正気度
使用武器：刀類
コスト：1D3正気度
解説：習得時に使用武器1種類と攻撃方法を指定し、独自の名前をつけてよい。この攻撃の判定値に＋20%、ダメージ・ロールに1D10を加算する。

この攻撃が回避された場合、正気度をさらに1D6ポイント失う。

習得時に指定した種類の武器でしか使用できない。

《連続攻撃》

習得：1D6正気度
使用武器：刀類
コスト：1D6 MP
解説：習得時に70%以上の判定値を持つ武器技能を指定する。この術による攻撃では2回の技能ロールを行なうことができ、相手はそれぞれ回避や受け流しを行なう。また、ダメージ・ロールはそれぞれ個別に行なう。

《神速の払い》

習得：1D6正気度
使用武器：刀類
コスト：1 MPか1耐久力か1D3正気度
解説：この術は受け流しのロールに失敗したときに使用を宣言し、失敗した受け流しのロールを振り直すことができる。この時、受け流しに使用した武器の耐久力を＋10として扱う。

《滝落とし》

習得：1D6正気度
使用武器：刀類
コスト：1D4MP
解説：受け流しから、攻撃に転じる返し技。この術は術者が受け流しに成功した際に使用を宣言する。

即座に〈回避〉ロールを行ない、成功した場合、武器の破壊やその他の特殊効果（《足払い》によるスタンなど）を無効にし、さらに使用した武器による反撃が命中したことになる（回避ロールが大成功だった場合、反撃も大成功したことになる）。この反撃に対しては回避を行なうことができるが、受け流しはできない。また、反撃のダメージ・ロールには1D4を加える。

この術による反撃にほかの術を組み合わせることはできない。

《妙剣切り落とし》

習得：1D10正気度
使用武器：刀類
コスト：1D4MP
解説：回避から、攻撃に転じる返し技。

術者を対象に含む攻撃のロールが成功した際に使用を宣言する。＋20%の修正を得たうえで〈回避〉ロールを行ない、成功した場合、攻撃を回避するとともに相手に対する反撃が成功したことになる（〈回避〉ロールが大成功だった場合、反撃も大成功したことになる）。この反撃に対しては回避を行なうことができるが、受け流しはできない。

この術による反撃にほかの術を組み合わせることはできない。

《峰打ち》

習得：1D3正気度
使用武器：刀類
コスト：1D3MP
解説：刃のない峰で打つ非殺の技。この術による攻撃のダメージは半分になる（通常のダメージ・ロールを行ない、結果を1／2にする）。この攻撃が命中し、回避も受け流しもされなかった場合、対象は[CON×3]ロールを行ない、失敗するとスタン状態になる。

《介者の剣》

習得：1D8正気度
使用武器：刀類
コスト：1D6MP
解説：鎧武者を倒すために、下から股や腿を刺すことに特化した異形の剣術。拝むように倒れ伏しながら、対象の腿を突く。

相手がこの術に対して受け流しを試みる場合、－20%の修正を受ける。さらに、この術によるダメージは相手の防具の効果を無視する。

この攻撃で「96～100」の目が出た場合、術者は転倒する。

《摩利支天の太刀》
習得：1D10正気度
使用武器：刀類
コスト：[1D6＋1] MP
解説：スピリットにダメージを与える攻撃。この術による攻撃が命中した場合、相手がスピリットの場合でも通常のダメージを与えることができる。この術によって1ポイントでも耐久力が減少したスピリットや神格は、1D6ターンの間、耐久力の回復ができない。

弓術
弓は戦場において、最も多くの兵士を倒すものである。武士にとって弓をうまく使えることは武芸に通じていることを示す。

《破魔矢》
習得：1D6正気度
使用武器：弓類
コスト：1D6MP
解説：念を込めた矢の一撃を放つ。この術による射撃は、物理的な攻撃のきかないスピリットにもダメージを与えることができ、さらにダメージ・ロールに1D6を加える（相手がスピリットでない場合、ダメージの追加はない）。

《遠矢》
習得：1D3正気度
使用武器：弓類
コスト：1D3MP
解説：この術は弓による射撃を行なう際に使用を宣言する。使用した弓の射程を本来の2倍として扱う。この術はほかの弓による射撃を行なう術と同時に使用することができる。

《速射》
習得：1D3正気度
使用武器：弓類
コスト：1D6MP
解説：素早く弓を2連射する術。この術による射撃は、射程内の敵2名までを対象とすることができる。2名を選んだ場合はそれぞれに対して1回ずつ攻撃ロールを行ない、1名の場合はその相手に対して攻撃ロールを2回行なう。相手はそれぞれ回避や受け流しの判定を行ない、ダメージ・ロールも個別に行なう。

投擲術
物を投げて戦う武芸で、手裏剣術、印地打ちなど、武器の種類ごとに分かれている。

《手裏剣術》
習得：1D6正気度
使用武器：手裏剣
コスト：1D6 MP
解説：手裏剣を強く打つ秘術。〈投擲〉のロールを行なう前に使用を宣言する。手裏剣のダメージ・ロールを「1D4」から「1D6」に変更する（ダメージ・ボーナスは変化しない）。
この術はほかの手裏剣を投擲する術と組み合わせて使用できる。

《四神殺》
習得：1D8正気度
使用武器：手裏剣
コスト：[1D4＋1] MP
解説：複数の手裏剣を同時に投げて、別々の敵に攻撃する。一度の射撃で射程内にいる4体までの敵を対象にすることができる。攻撃やダメージ・ロールは1回だけ行ない、相手はそれぞれ回避や受け流しの判定を行なう。

《北斗七点殺》
習得：1D10正気度
使用武器：手裏剣
コスト：[2D6＋1] MP
解説：最大7本の手裏剣を次々と弾道を変えて同じ標的に投げる必殺技。1名の敵を対象として、最大7回まで攻撃ロールを行ない、相手はそれぞれ回避や受け流しの判定を行なう。ダメージ・ロールもそれぞれ個別に行なう。

《印地打ち》
習得：1D6正気度
使用武器：投石
コスト：1D6 MP
解説：石を投げて、相手を害する術。〈投擲〉のロールを行なう前に使用を宣言する。この戦闘中、投石のダメージを「1」から「1D3」に変更する（ダメージ・ボーナスは変化しない）。
この術はほかの投石を行なう術と組み合わせることができる。

《目潰し打ち》
習得：1D6正気度
条件：《印地打ち》を習得していること
使用武器：投石
コスト：1D3MP
解説：相手の顔を狙い、相手の行動を阻害する礫（投石）の技。この術による攻撃で1ポイントでも耐久力を失った相手は、即座に[CON×5] ロールを行ない、失敗すると、一時的に目が見えにくくなり、すべてのロールに－20%の修正を受ける。
目つぶしをうけたキャラクターは毎ラウンド、自分の手番の開始時に[CON×5] ロールを行ない、成功すると回復する。

特殊武器
鎌、鎖鎌、分銅などの一般的でない武器のための技術である。

《二丁鎌》
習得：1D6正気度
使用武器：小鎌
コスト：1D3MP
解説：両手に持った鎌で2度攻撃する技。両手にそれぞれ小鎌を構えていなければ使用できない。

この術による攻撃ロールは2回行ない、相手はそれぞれ回避や受け流しを行なう。この時、一方を受け流した場合、もう一方の攻撃には回避しか行なえない。ダメージ・ロールはそれぞれ個別に行なう。

《地摺り鎌》
習得：1D6正気度
使用武器：小鎌、鎖鎌
コスト：1D3MP
解説：敵の足を狙って襲い掛かる鎌の攻撃。この術による攻撃で1ポイントでも耐久力を失った相手は、応急手当を受けるまでDEXを1D3ポイント失う（〈回避〉ロールが変化することに注意）。

《流星鎌》
習得：1D6正気度
使用武器：鎖鎌
コスト：1D3MP
解説：鎖鎌の連繋技。この術を使用した攻撃では、鎌と分銅のそれぞれで1回ずつ攻撃できる。攻撃ロール、回避や受け流しの判定、ダメージ・ロールはそれぞれ個別に行なう。

鉄砲

種子島（火縄銃）による射撃のための技術。

《切り弾》
習得：1D8正気度
使用武器：種子島
コスト：1D3MP、散弾1発（50文）
解説：雑賀鉄砲衆の秘術。平滑銃身であることを利用し、鹿皮に包んだ散弾を撃ち込む。

この術による射撃は標的とその周囲、半径1m以内にいるすべてのキャラクターに対してダメージを与える。射撃のロールは1回だけ行ない、範囲内のキャラクターは全員回避ロールを行なう。この術に対して受け流しを試みることはできない。この術によるダメージは、[1D4＋1]になる。

この術を使用するためには、散弾を装填しておく必要がある。散弾の作成には1発あたり50文分の材料と1時間が必要である。

《いしばい》
習得：1D8正気度
使用武器：種子島
コスト：1D3MP、特別な火縄（100文）
解説：雨中でも火縄銃を撃つ、雑賀鉄砲衆の秘儀。石灰を配合し、水気で発火する専用の火縄を使う。

種子島による射撃を行なう前に使用を宣言することで、雨の中でも火縄銃を撃つことができる。

この術はほかの種子島を使用する術と組み合わせられるが、射撃のたびに特別製の火縄を消費しなければならない。

特別な火縄の作成には100文分の材料と2時間が必要である。

無手の術

戦国日本における格闘技は、まず、武器の武芸として発達した。いわゆる空手はまだ伝来しておらず、柔術、相撲が無手の格闘技の中心であった。

大陸では少林拳をはじめとする各種の拳法や武術がすでに花開いていたが、一部の留学僧を除き、その存在を知る者もなかった。このほか、日本古来の格闘技として、骨法などがあるが、いずれも一子相伝で一族の外には知られていなかった。

柔術と相撲はどちらも骨法の流れを組む総合格闘技で、打撃と投げ技、極め技の双方を多用した。

習得の際、探索者は適当な柔術の流派を名乗ってもよいし、忍術や修験道、剣術の流派を借りたり、地名を上につけたりして、甲賀流古武術などと名乗ってもよい。また、術名は適宜、修正してよい。

《破魔の拳》
習得：1D6正気度
使用武器：こぶし
コスト：1D3MP
解説：念を込めた格闘攻撃。この術によってスピリットを攻撃する場合、通常通りダメージを与えるとともに、ダメージ・ロールに1D4を追加する。

《鉄拳》
習得：1D10正気度
使用武器：こぶし
コスト：なし
解説：この術を習得している探索者は、こぶし攻撃のダメージ・ロールを1D6に変更する（ダメージ・ボーナスは変化しない）。この術の効果はほかのこぶし攻撃を行なう術と組み合わせることができる。

《徹し》
習得：2D10正気度
使用武器：こぶし
コスト：1D6 MPか1D6正気度
解説：全身のねじりを使った究極の掌打。この攻撃のダメージにはダメージ・ボーナスが適用されない（マイナスの場合も同様）かわりに、ダメージ・ロールに術者のPOWの値を加える。この攻撃は相手の防具の効果を無視する。さらに、1ポイントでも耐久力を失った相手は[CON×5]ロールを行ない、失敗するとスタン状態となる。

《投げ》
習得：1D6正気度
使用武器：組みつき
コスト：1D3MP
解説：素手の攻撃（〈こぶし〉、〈頭突き〉、〈蹴り〉、〈組みつき〉）を受けた際、回避の代わりに使用を宣言する。

〈組みつき〉ロールを行ない、成功したら、術者のSTR対相手のSIZによる抵抗表ロールを行なう。両方の判定に成功した場合、相手の攻撃のダメージと効果を打ち消し、相手を転倒させる。

〈組みつき〉に失敗した場合、回避に失敗したことになる。〈組みつき〉のみ成功し抵抗表ロールに失敗した場合には、相手の攻撃のダメージを半減する。

《連続攻撃》
習得：1D6正気度
使用武器：こぶし、頭突き、蹴り、組みつき
コスト：1D6MP
解説：習得時に70%以上の判定値を持つ素手の格闘技能を指定する。この術による攻撃では2回の技能ロールを行なうことができ、相手はそれぞれ回避や受け流しを行なう。また、ダメージ・ロールはそれぞれ個別に行なう。

《気絶攻撃》
習得：1正気度
使用武器：こぶし、組みつき
コスト：1MP
解説：この術による攻撃はダメージを与えない。この攻撃が命中し、回避や受け流しに失敗した場合、対象は［CON×5］ロールを行ない、失敗すると気絶する。

《崩し》
習得：1D3正気度
使用武器：蹴りおよび組みつき
コスト：1D3MP
解説：組みつくとともに、相手の軸足を蹴り、対象を転倒させる攻撃。この攻撃のロールは〈蹴り〉と〈組みつき〉のどちらか低い方で行なう。攻撃が命中し、回避や受け流しに失敗した対象は、［CON×3］ロールに成功しないとスタン状態になる。

Jutsu of Buddhism
仏教

仏の力を借りた守護の力。経文を読んだり、加持祈祷を行なったりすることで、諸仏の力を借りる。

特に明記されていないかぎり、これらの術は使用する際に技能ロールなどを必要としない。

《般若心経》
習得：1D4正気度
コスト：1D3MP
解説：妖魔、神格などとPOWの抵抗表ロールを行ない、勝った場合、相手のMPに1D6の魔法ダメージを与える。

《神仏の加護》
習得：1D4正気度
コスト：1D4MP
解説：対象のキャラクターは、神仏の加護を受ける。2時間の間、このキャラクターに対する魔法ダメージは「貫通」しない。また、最初に受けた魔法ダメージ1回分を半減する。

《孔雀明王咒（くじゃくみょうおうしゅ）》
習得：1D6正気度
コスト：1D8MP
解説：孔雀明王の威光により、対象に注入された毒の力を弱める。術者の［POW＋6］と毒のPOTで抵抗表ロールを行ない、成功すればPOTを1D6減少させる。

《火渡り》
習得：1D3正気度
コスト：1D3MP
解説：術者は、1D6戦闘ラウンド（非戦闘中であれば1分）の間、火炎からのダメージをPOW分だけ軽減できる。

《不動金縛りの術》
習得：1D8正気度
コスト：1D6MP
解説：相手を金縛りにする術。POW対POWの抵抗表ロールを行なう。成功した場合、相手はこのラウンドを含めて［1D6＋1］ラウンドが経過するか、（相手の）手番の開始時に［POW×1］ロールに成功するまで身動きができない。

《霊視》
習得：2D8正気度
コスト：1MP
解説：術者はスピリット状態の存在を見る。その結果、本来は見えないスピリットの存在に気づいたり、妖魔や神格の正体を看破した場合、〈正気度〉ロールを行なう。

Onmyo-doh
陰陽道

中国伝来の方位魔術である陰陽道に、道教や神道、真言密教の秘術を加えて平安期に完成した秘儀。現在では、衰退しているが、一級の陰陽師は式神の召喚など、凄まじい力を持っている。その術の多くは修験者や忍者にも受け継がれている。

特に明記されていないかぎり、これらの術は使用する際に技能ロールなどを必要としない。

《霊視》→仏教の《霊視》（45ページ）と同じ。

《八卦》

習得：1D20正気度
コスト：1D6正気度
解説：術者は〈洞察〉ロールを行ない、成功するとシナリオのヒントを1つ得る。この術は戦闘ラウンド中に使用できない。

《方位術》

習得：1D20正気度
コスト：1D6正気度
準備：建築物の大きさによる。およそ10分。
解説：物の配置をいじったり、気の流れを調整したりすることで、特定の建物、9m四方の範囲で、物事の吉兆を微調整する。良き方向に使えば、住まう人の判定値をよい方向へ10%修正するとともに、たまっていた悪い気を追い払える。

逆に、悪しき方向に使えば、おぞましき気を蓄えさせ、毎月、病気や災厄の可能性を生み出す。住人は毎月新月の晩に、[CON×5]ロールを行ない、失敗すると「原因不明の病気」にかかり、CONを1ずつ失う。また、この範囲では、〈幸運〉ロールは「×5」ではなく、「×4」として扱われる。この効果は術者の死亡まで永続的に続く。

悪しき方位術に対して、良き方位術で対抗でき、逆もまた可能である。その場合、仕掛けた術者とのPOWの抵抗表ロールが必要となる。

方位術を使うことによって、探索者は、時の天魔(ティンダロスの猟犬)の「角度」を一時的に「反らす」ことができる。反らしておける時間は、3D6時間である。この間に、場所を移動すると、時の天魔は一時的に被害者を見失う。これを方違えの方術と呼ぶ。

《奇門遁甲》

習得：2D6正気度
コスト：特殊(対象のPOWの2倍のMP)
準備：スピリットのSIZ10ごとに2時間
解説：平らな場所に結界を書き、そこへスピリットを捕獲し、もといた時空へ送り返すための結界術。まず、あらかじめ結界を書く。これは平らな場所であり、スピリットがSIZを持つならば、SIZ10ごとに直径2mの大きさが必要である。ここに対象を誘い込むと、それは一時的に捕獲される。結界の中にそのスピリットが捕獲されている時間は術者の[〈陰陽道〉の10分の1(切り上げ)×2時間]である。

その間に、術者はスピリットをもといた時空へ返す、放逐の儀式を行なわなければならない。この儀式は〈陰陽道〉ロールで行なう。1時間の儀式ごとに、MPを1D6消費する。消費したMPは結界に蓄積され、その値がスピリットのPOWの2倍に達した瞬間に、スピリットはもといた時空へ送り返され、被害者との間の絆は断ち切られてしまう。式神、蠱毒など術で送り込まれたスピリット・クリーチャーがこの方法で送り返された場合、それは送り込んだ術者に襲いかかる。

《ドーマンセーマン》

習得：1D10正気度
コスト：1D3正気度
解説：陰陽道の五芒星を用いて、一時的にPOWを増強する。術者は2時間、コストとして失った正気度の分だけプラスの修正をPOWに得る。

神話クリーチャーに対して用いると、五芒星が《旧き印》を思わせ、追い払える可能性がある。その場合、POWの抵抗表ロールを行なう。勝つと、神話クリーチャーのMPに1D6のダメージを与えたうえ、ドーマンセーマンを持つ者から離れようとする行動を起こさせる。《神秘の門》(125ページ参照)に対して用いた場合、その機能を(術を使用したラウンドを含めて)1D6ラウンド停止させる。

《式神使い》

習得：1D6正気度
コスト：1D4正気度と分け与える分のMP
解説：望む量のMPを分け与え、スピリット・クリーチャーである「式神」を作成する。この式神は与えられたMP相当のINTとPOWを持つ。分け与えることのできるMPの上限は術者のPOWまでである。

式神は[POW×1]時間まで、術者に従い、その後消滅する。

術者は式神を放ち、離れた場所の情報を得たり、メッセージを伝えたり、ほかの魔術の中継とすることができる。

《護法童子の召喚》

習得：3D6正気度
コスト：1D8MP
解説：護法童子を呼び出し、1人のキャラクターを守る。護法童子はPOW6と耐久力ダメージの軽減能力(6ポイント)を持つスピリットである。

護法童子は術者に呼び出されると、その戦闘が終わるまで、ダメージ軽減能力を適用するとともに、その剣(命中値40%、ダメージ　1D10＋1D4)を振るう。このダメージはスピリットにも有効である。

護法童子は、ダメージを受けるごとに1ポイントずつPOWが小さくなっていく。POWが0になった護法童子は消滅し、次の満月が訪れるまで召喚できなくなる。

《蠱毒(こどく)》

習得：3D8正気度
コスト：2D6正気度
準備期間：1か月
解説：強力な使い魔を製作し、使役する術。

まず、毒虫、毒蛇の類をできるだけ多く壺に入れ、封をして土に埋める。中の毒虫たちは生き残るため、共食いをして殺し合う。

1か月後、これを掘り出し、生き残った1匹を使い魔とする。その使い魔は術者が失った正気度ポイントに等しいPOWとPOTの毒を持つようになる。これはスピリットである。

使用する場合、術者は対象の体の一部、または、衣服などを入手し、七日七夜の祈祷を行なう。この後、術者と使い魔の合計POWを使い、対象のPOWとの抵抗表ロールを行なう。

判定に成功すると、対象は使い魔のPOTに等しい強度の毒を受ける。毒は一夜ごとに、1D6のダメージを耐久力と正気度ポイントに与える。

逆に、判定に失敗した場合、術者が使い魔のPOTに等しい毒を受ける。

この使い魔が破壊された場合、術者は使い魔のPOWに等しい耐久力を失う。

《管狐》

習得：1D3正気度

コスト：1D3MP

解説：動物霊を操り、目前の対象を苦しめる。術者は対象とのPOWの抵抗表ロールを行なう。この判定に成功した場合、相手は[CON×5]ロールを行ない、失敗すると、1D6の魔法ダメージを受け、気絶する。抵抗表ロールに失敗した場合、術者が同様の効果を受ける。

《禁人符》

習得：1D3正気度

コスト：1D6MP

解説：魔力を込めた符を対象に張り付けて、金縛りにする術。

張り付けは〈投擲〉か〈こぶし〉で判定する。対象はこの攻撃を受け流すことはできず、回避に失敗した場合、[POW×3]ロールに成功しないと金縛りになり、一切の身動きができなくなる。対象は自分の手番の開始時に[POW×3]ロールを行ない、成功すると金縛りが解ける。また、誰かが張り付けられた符をはがした場合も解除される。

《霊活符》

習得：1D6正気度

コスト：1D3正気度

解説：魔力を込めた符を張ることにより、2時間の間、身体の機能を活性化する。STR、DEX、CONのロールを行なう場合、＋20%の修正を得る。ダメージ・ボーナスとして＋1D4を得る。張った瞬間に対象のMPを1、耐久力を1回復させる。

この術の効果は複数回使用しても累積しない。

Shinto 神道

神道の儀礼から発した術。主に、祓え、神楽、神通力からなる。

特に明記されていないかぎり、これらの術は使用する際に技能ロールなどを必要としない。

《霊視》→仏教の《霊視》(45ページ)と同じ。

《神楽：悪魔祓い》

習得：1D3正気度

コスト：1D8MP

解説：神剣で四方を切り払う神楽舞い。神道の儀式で聖別された神剣を必要とする。

舞いを踊ることで、顕現しようとする神格やスピリットと、魔力比べを行なうことができる。術者は〈舞踊〉ロールを行ない、成功すればPOW対POWの抵抗表ロールを行なうことができる。この際、舞い手のほかに、神剣や舞台に付与されたPOWを加えるほか、神楽の演奏者ひとりに付き、POWを1ポイントずつ加算する。抵抗表ロールに成功した場合、神格やスピリットの顕現を防ぐことができる。

《神剣の祓(はら)え》

習得：1D10正気度

コスト：1D6正気度

準備：[すでに付与されているPOW＋1]か月

解説：刀剣に、POW1ポイントを付与する。こうしてPOWを得た刀剣を神剣と呼ぶ。

神剣を所持している間、呪文や術の抵抗表ロールでPOWを参照する場合、神剣に蓄えられたPOWを術者のPOWに加算することができる。

神剣は、スピリットにもダメージを与えられる。

神剣のPOWをダメージに加算する。

神剣を使った判定で「96～100」の目が出るたびに神剣のPOWが1ずつ減少する。

重ねてかけることができるが、神剣に付与できるPOWの最大値は術者のPOWまでである。

《神鳴り》

習得：1D6正気度

コスト：1D6正気度

準備：10戦闘ラウンドの祈祷を行なう。

解説：雨雲を呼び、雷を落とす。術者は[POW×5]ロールを行ない、成功すれば落雷の落ちた対象には3D10の魔法ダメージを、その周囲には1D10の魔法ダメージを与える。対象は[CON×1]ロールを、周囲のものは[CON×5]ロールを行ない、失敗したら、気絶する。

《祓え》

習得：1D3正気度

コスト：1D6MP

解説：敵意のあるスピリットに対して、POWの抵抗表ロールを行なう。成功すればこれを追い払うとともに、対象のMPに1D3の魔法ダメージを与える。

《迦具土(かぐつち)》

習得：1D10正気度

コスト：1D6MP

解説：炎の神、迦具土の力を剣に宿らせる術。

刀剣類1本を対象とする。戦闘シーンの終了まで、対

象とした刀に火炎が宿り、ダメージ・ロールに1D6が追加される。この剣はスピリットにダメージを与えることができるようになる。この剣によるダメージは「魔法」および「火炎」として扱われる。

《界渡り》
習得：2D10正気度
コスト：1D6MP
解説：八百万の神の住まう隠り世に入る術。境の場でのみ使用できる。
境の場を《霊視》で見つけたあと、この術で隠り世に移動する。簡単な次元の門を開く呪文であり、開かれた次元の門を通って仲間も隠り世へ踏み込ませることができる。

Ninjutsu 忍術

忍術は修験道、陰陽道、密教などに、日本古来の秘術と、独自の体術を組み合わせた異能の術系である。人間の域を超えた異形の術を多数含む。
特に明記されていないかぎり、これらの術は使用する際に技能ロールなどを必要としない。

《火炎》
習得：1D6正気度
コスト：1D4MP
判定：〈回避〉
解説：口から火炎を吐き、敵1人に向けて放射する。1D10ポイントの火炎ダメージを与える。この術に対する受け流しはできない。

《伝心》
習得：1D4正気度
コスト：1D6MP（距離を3mで割り、その桁数ごとに）
解説：離れたキャラクター1人と音声なしに会話をする。判定の必要はないが、複雑なイメージをやりとりする場合には〈幸運〉ロールが必要になる。
術のコストは、両者の距離が3m（1丈）以下ならば1D6 MP、30m以下ならば2D6 MPである。以後、距離が10倍になるごとに1D6ずつ増加する。
この術は戦闘中ならば戦闘終了まで、それ以外の場面では10分間持続する。

《隠形》
習得：1D4正気度
コスト：1D4MP
解説：この術は〈隠れる〉ロールを行なう際に使用をできる。〈隠れる〉ロールを2回行ない、良い方の出目を適用できる。この術を使用する場合、身を隠す障害物が存在しない場所でも〈隠れる〉ロールを行なえる。

《幻術》
習得：1D6正気度
コスト：［1D6＋2］MP
解説：視界内の敵1体に幻影を見せる。
対象とのPOW抵抗表ロールを行ない、成功すれば、相手は以下、1D6ラウンドの間、その幻影の情報によって混乱する。その相手は1D6をロールし、「1」、「2」の目が出たら、おかしな行動をする。その行動はキーパーが決定する。対象は正気度ロールを行ない、失敗すると正気度ポイントを1失う。

《変わり身の術》
習得：1D6正気度
コスト：1耐久力か1D3MP
解説：〈回避〉ロールに失敗した際に使用を宣言し、〈回避〉ロールし直すことができる。こうして回避に成功したら、〈隠れる〉ロールを行なって身を隠す試みができる（この〈隠れる〉ロールに対しては《隠行》を組み合わせることができる）。この術は《瀧落とし》、《妙剣切り落とし》と組み合わせることはできない。
《連続攻撃》などで複数回の攻撃を受けている途中で〈隠れる〉に成功した場合、術者を対象とする残りの攻撃は無効になる。

《蜘蛛の糸》
習得：1D6正気度
コスト：1D6MP
解説：口から糸を吐いて、相手を絡め取る。
術者のPOW対相手のSTRの抵抗表ロールを行なう。成功すると、相手は自分の手番の開始時に抵抗表ロールに成功するまで、この術への抵抗を除くすべての判定に－20%の修正を受ける。

《写し身》
習得：1正気度
コスト：1D3正気度
解説：他人とそっくりに変身する。それを見た人は、INT対術者のPOWの抵抗表ロールに成功しないかぎり、その違いを見抜くことはできない。

《火遁の術》
習得：1D6正気度
コスト：1耐久力か1D4MP
解説：火炎の爆発を起こし、姿を消す。
術者の周囲半径3m以内にいる、術者を除くすべてのキャラクターに、［1D3－1］の火炎ダメージを与える。対象となるキャラクターは、回避を試みることができる。
爆発に紛れて、術者は〈隠れる〉ロールができる（このロールには《隠行》を組み合わせることができる）。

《螺旋》
習得：1D6正気度
コスト：1D3MP
使用武器：こぶし

解説：敵1体をこぶしで攻撃する。このダメージは魔法ダメージとして扱い、ダメージ・ロールに1D4を加え、防具の効果を無視する。

《神速》
習得：1D10正気度
コスト：1D6耐久力
解説：常人ならざる速度を持つ加速の術。この術は行動宣言時に使用し、即座に効果を発揮する。
　1D6ラウンドの間、術者のDEXに＋3の修正を与え、追加の行動1回を得る（回避ロールの値が変わることに注意）。その間、術者の行動は、戦闘範囲が常に1つ上の段階であるものとして扱う。

《縮地》
習得：1D8正気度
コスト：1D3耐久力
解説：この術を使用した場合、地形や障害物を無視し、[DEX×1] m以内に瞬間的に移動する。
　《縮地》は攻撃や〈隠れる〉ロールを行なう際に補助的に組み合わせることができる。この場合、術者の位置は変わらないが、相手の目を幻惑することができる。
　攻撃に組み合わせた場合、戦闘範囲を「長」に変更する。
　〈隠れる〉と組み合わせた場合、周囲に身を隠すための障害物がない場合でも〈隠れる〉ロールを行なうことができ、〈目星〉ロールに失敗したキャラクターは術者を見失う。この術はほかの攻撃を行なう術や、《隠行》と組み合わせることができる。

《猿飛び》
習得：1D20正気度
コスト：1D3耐久力
解説：まるで重量がないかのように、高く跳躍したり、本来、人の重みに耐えられない場所に着地したりできる。
　この術はいつでも使用を宣言することができ、即座に効果を発揮する。使用したラウンドを含めて1D10ラウンドの間、〈回避〉、〈跳躍〉および〈登攀〉に＋20%の修正が与えられ、跳躍できる高さは3倍となり、軽い籠の上、小枝の先、敵の剣の上、水面など、本来着地できない場所に着地し、立ったり、戦ったりできる。

《影縫い》
習得：1D8正気度
使用武器：手裏剣
コスト：1D6MP
解説：手裏剣を投じて、対象の影の落ちている場所に当てる。この攻撃が命中した場合、術者は対象とのPOWの抵抗表ロールを行なう。抵抗表ロールに成功した場合、このラウンドを含めて1D6ラウンドが経過するか、各ラウンドの終了時に[POW×1]ロールに成功するまで、対象は身動きができなくなる。
　この攻撃に対する回避や受け流しは行なえず、またこの攻撃ではダメージを与えない。
　影が発生しないような闇の中では使用できない。また、誰かが手裏剣を引き抜くと解除される。

Jutsu of Padre
伴天連

　イエズス会の宣教師が用いる退魔の術である。
　特に明記されていないかぎり、これらの術は使用する際に技能ロールなどを必要としない。

《天使の導き》→仏教の《霊視》（45ページ）と同じ。

《霊操》
習得：1D10正気度
コスト：1D6正気度
解説：イエズス会の秘儀。瞑想することにより、それから一定時間の間、正気度喪失による一時的な狂気への突入を防ぐ。正気度は通常通り失われるため、不定の狂気の発生は防げない。
　持続時間は、[〈瞑想〉技能÷10]時間である。

《聖水》
習得：1D10正気度
コスト：1D4正気度
解説：神に祝福された聖水を撒いて、スピリットを追い払う儀式。POWの抵抗表ロールを行ない、成功するとスピリットを退散させる。

《天使の招来》
習得：2D10正気度
コスト：1D6正気度と10MP
準備：3戦闘ラウンド
解説：天使の光を顕現させる。天使はPOW10のスピリットであり、その輝きは対象の人物1集団に、魔法およびスピリットからのダメージに対する10ポイントの装甲ポイントを与える。戦闘が終了するまで有効である。

Unusual Talent
異能

　異能はもはや訓練の域を超え、身体改造や血統制御によって生み出された個人個人のみの異常な能力を示す。

《霊視》→仏教の《霊視》（45ページ）と同じ。
《界渡り》→神道の《界渡り》（48ページ）と同じ。

《身毒丸》
習得：2D8正気度
コスト：なし
解説：体すべてが毒の存在である。

この人物の体液は、そのPOWに等しいPOTを持つ死毒となり、それを体内に取り込んだ場合、毎戦闘ラウンド、POT対CONの対抗判定を行ない、失敗すると耐久力に1D3のダメージを受ける。この人物の素手の攻撃が大成功した場合、体液が取り込まれたものとして扱われる。

この人物は、毒に対する抵抗表ロールには常に＋20%の修正を受ける。

《血仙蠱》

習得：4D6正気度
コスト：1D10正気度
解説：死亡した状態から1D10耐久力を回復し、復活する。この効果ですべての正気度ポイントを失った場合、食屍鬼となる。

《水虎》

習得：1D10正気度
コスト：1D6正気度
解説：その身に流れる水虎（河童）の血筋を顕現させる。火炎のダメージを2倍受けるようになる代わりに、〈水泳〉技能が100%となり、水中で呼吸できるようになる。STRが＋10され、これに伴ってダメージ・ボーナスも変更される。

この術は2時間有効である。

《蛇髪》

習得：1D10正気度
コスト：なし
解説：生きているかのように自らの長髪を自在に操る。髪は特殊武器「鞭（むち）」のように扱う。

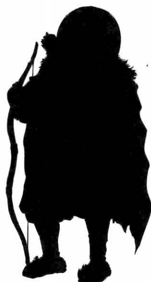
《半妖》

習得：1D20正気度
コスト：なし
解説：キャラクター作成時にのみ習得可能。

おぞましい外見を得る。POW、INT、APPから合計5ポイントを減らし、STR、SIZ、DEXのいずれかに最大5ポイントまで割り振る。これによっていずれかの能力値を0以下に減らすことはできない。

《癒しの手》

習得：1D6正気度
コスト：1D6MPか1D4正気度
解説：キャラクター1名を対象とし、耐久力を［1D6＋1］ポイント回復させる。



戦国日本の暦と時間

戦国日本では月の運行に伴う太陰暦が用いられており、各日付は月齢に従っている。1か月は28日、または29日で、15日が常に満月、月の末日（晦日（みそか）という）が常に新月になるように調整されている。このため、何年かに一度、閏月（うるう）を入れることで、季節の調整を行なっている。現在の太陽暦との差は年によって、3週間から4週間の遅れとなる。

暦は平安時代に設立された陰陽寮が管理しているが、朝廷の衰退で地方暦が誕生し、閏月の入り方など細かい差異がある。晩年の織田信長は、京都で使われている京暦に代わって、関東東海で用いられる三島暦の採用を朝廷に迫っていたが、本能寺の変で果たせなかった。これが、本能寺の変の遠因とする説もあるほどである。

年号は、帝によって定められ、帝の代替わり、あるいは、勅令によって変化した。例えば、正親町天皇は戦乱によって、元亀と改元したが、その後、室町幕府の滅亡により、年号を天正に変更している。

また、大陸渡りの十二支十干を組み合わせた60年周期の呼び方があり、年号に代わって用いられる。例えば、元亀2年は未年で、「辛未」となる。

1日の時間は、夜明けと日没を基準にした不定時法で、夜明けから日没、日没から夜明けまでをおよそ六分割する。分割された1単位を「刻」と呼び、およそ2時間となるが、季節によって最大15分程度変化する。また、正確な時計のない時代なので、おおよそ太陽の角度で判断する。

夜明け	卯の刻六つ	明け六つ
	辰の刻五つ	
	巳の刻四つ	（お四つ）10時の休憩時間
正午	午の刻九つ	
	羊の刻八つ	（お八つ）　午後2～3時の休憩
	申の刻七つ	
日没	酉の刻六つ	暮れ六つ
	戌の刻五つ	
	亥の刻四つ	
深夜	子の刻九つ	正子
	牛の刻八つ	いわゆる丑三つ時
	寅の刻七つ	

刻はそれぞれ十二支に対応し、江戸時代には漢数字の数だけ鐘を鳴らす時報が、各地で用いられた。戦国時代はあまり行なわれていない。

第二章
ルール

闇物語 二

葦原

ねっとりとした霧が琵琶湖から流れてきた。

さわさわと葦が揺れる。

「義信様、お足元にご注意を。このあたりは葦原に隠された水溜りが多ございますので」

と、マタギの熊蔵がささやく。

堅田は琵琶湖と比叡山に挟まれた湖西回廊に位置する葦原である。湖岸に広がる葦原の中に大小数百の湖沼が点在する。明智光秀から叡山への密書を預かる義信は、その葦原に紛れて上陸したのである。

「嫌な湿気だ」と佐々木がつぶやく。

「叡山は四大地獄」と義信が答える。「琵琶湖の湿気が上がり、常々湿気が厳しい。冬は雪に覆われ、凍えるほどに寒い」

「あとの二つはなんだい？」

「まず、論が厳しい。お山は学問の地だ。仏典の理解を深めるために、厳しい法論がある。疎漏な回答をすれば、老僧先達よりぐうの音も出ぬほど説教される」

語る義信の様子はずいぶん楽しそうであった。

「そして、われら学僧は貧しかった」

「聞いた話と違うのぉ」と佐々木がつぶやく。「帝の皇子を座主に迎え、山法師どももやり放題、金も宝もうなっておると」

「確かにお山は豊かでござる」と義信。「されど、それは高僧と山法師どものこと。

出自の高貴ならざる者に、叡山での栄達は御座いませぬ。門跡御縁の者どもが位階を独占、その余禄を受けるは腰巾着の側近どもと、その下で殺生三昧をする破壊坊主の僧兵ども。

私のような百姓の末っ子は風が吹きさらす尾根の末寺で修行三昧。受戒を受けたら、山を降りねば、あとは襤褸をまとって死ぬまで飼い殺しでござる。あるいは、人跡未踏の山野を3年走り回る荒行にでも出るしかございませぬ」

「ゆえに山を降りたと」

「あのままでは衆生の救済などできぬと思いまして」

その口を楓の手がすっと押さえた。

残る手が葦原の向こう側を指さす。

葦原の向こう側を、林のような槍の穂先が行き過ぎて行く。

「浅井の足軽隊か？」

足軽の振るう長槍は浅井朝倉で三間（約5.6m）。織田家の三間半（6.5m）には劣るが、その間合いはずいぶんと長い。これを振り上げ、敵の頭上よりたたき落とす。軍馬にまたがった武者が近づけば、穂先を揃えて突き上げる。

「少々、数が多いな。やり過ごそう」と佐々木。

佐々木の槍は馬上で振るう二間半（4.5m）だ。一騎打ちならまだしも、20を超える相手はどうにもならぬ。

葦原に潜むこと、半刻あまり。

「良くないにおい」

熊蔵がつぶやいた。

「魚臭いな」と佐々木。

すっと、楓が葦原の向こうを指さす。

見れば、琵琶湖の水軍衆らしき小船が、葦原の向こう側をするすると動いている。

小船の上には何やらむしろをかけた荷物が積まれている。

「叡山への兵糧か」と佐々木。

無言で楓がうなずき返す。

琵琶湖の水軍衆は比叡山に味方している。堅田衆はその中でも有力な豪族で、湖賊とも言われる。

「逆に言えば、あれを追いかければ、叡山の裏口がわかるというわけか？」

つぶやいた佐々木が、突如、槍を葦原に突き立てる。義信の踏み出す足先だ。

突如、葦原の泥の中から半裸の男が飛び出す。泥まみれの姿で、片手に、短い手槍を持っている。泥の中で待ち伏せしていたのか、それとも、音もさせずに葦原の中を泳いできたのか。そのまま、義信に向かおうとしたところで、その男の額に細い金属片が突き立った。

振り返ると、尼姿の楓の両手に細く尖った針のような奇怪な武器が何本も握られている。

「棒手裏剣。やはり乱波か？」と佐々木。

楓はほほ笑み、次の瞬間、楓の法衣が翻った。

両手の棒手裏剣が立て続けに7本、葦原の向こうに投じられた。葦を割って、またも半裸の男が倒れる。

佐々木は、あたりに目を配ったのち、槍の穂先で最初の男の死体をひっくり返す。泥まみれの奇態な姿を差し引いてもずいぶんずんぐりし、平たい顔はまるで首がないかのようだ。死んでもはや閉じない目はまるで蛙か魚のようにまん丸である。

「ずいぶん、不気味な面相だな。どこの手のものだい？」

最後の言葉は、楓に向けられたものだ。

楓は背後を振り返る。そちらにあるのは湖。あえて言うならば……。

「竹生島」と義信。

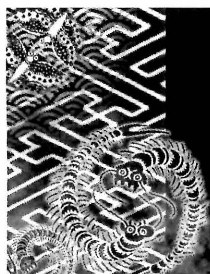
「あの観音の聖地にかようなものが潜むと？」

琵琶湖に浮かぶ竹生島は観音信仰で知られた聖地である。琵琶湖の水軍衆の守護神とも言われる。

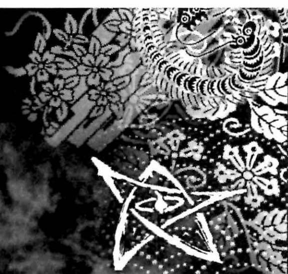
「急ぎましょう」

楓は言った。

「観音衆を侮ってはなりませぬ」



Game System
行動判定



Action
アクション

ゲーム中探索者はさまざまなアクション（行動・行為）を行なう。アクションは技能ロールや能力値ロールで表されることもあるし、そうでないときもある。アクションを行なうのに必要な時間はキーパーが決める。

戦闘中のアクションについては“戦闘”の章（57ページ）を参照すること。

Roll
判定

ゲーム中、何かの行動が成功するか失敗するかが問われる場合、キーパーは判定を指示する。

判定は所定の技能、または能力値から導き出される各種ロールの判定値を使って行なわれる。

本文中、「〈○○〉ロール」とある場合、○○で指示された技能または能力値による判定を指す。あるいは、[能力値×係数］ロールとある場合は、指定された能力値に係数を掛けた値を判定値とする（例：[INT×3］ロール）。

成否

キーパーが指示したロールの判定値に対して、D100ロールを行なう。その出目が、判定値以下ならば成功、判定値を超えていれば失敗となる。

D100ロール

D10を2個使用し、「1～100（00）」までの出目を得る振り方。D10の片方を10の位とあらかじめ決め、2個同時に振る。10の位と決めた方が「5」、他方が「1」ならば出目は「51」となる。

D100ロールに使用するダイスは、色の違うものを使うなどして、どちらが10の位のダイスかがわかるようになっていなければならない。

大成功

判定値の5分の1以下をD100ロールで出せば、大成功となる。一般的な行動はよい結果を得られる。攻撃ならば、ダメージ・ロールを2回行なえる。貫通武器の場合、さらに、敵の防具や装甲の効果を無視できる。ルールで大成功について指示がある場合、その指示に従う。

自動成功

D100ロールの結果が「01」の場合、判定値がいくつであっても成功となる。ただし、もともとの判定値が0である技能（〈黒智／クトゥルフ神話〉など）や、判定値がマイナスになる場合、キーパーは判定そのものが行なえないと見なしてもよい。

自動失敗

D100ロールの結果が「96～00」の時、判定値がいくつであっても失敗となる。また、より悪い結果が出ることもある。ルールで自動失敗について指示がある場合、その指示に従う。

大失敗

D100ロールで「00」の目が出た場合は自動的な失敗となる。さらに、その状況で考えられるかぎり、最悪の結果となる。内容はキーパーが判断してよい。

修正

キーパーは状況に応じて、判定値に＋20から－40％程度の修正を与えることがある。しばしば「＋20％」という言い方をするが、単純に判定値を加減するだけである。例えば、判定値が40％の場合、＋20％と言われたら、60％になる。

ゲーム中、プレイヤーは何らかの工夫をすることで、判定値に修正を得られる場合がある。その場合、得られる修正の最大値は＋20％である。

マルチアクション（熟達）

ある技能の判定値が100％を超えていた場合、それは熟達の領域にあると言える。

武器などの戦闘技能に熟達していた場合、戦闘ラウンドにおいて、1ラウンドにその技能を使って、2回の攻撃ができる。最初の1回は通常の判定値で、2回目は－50％で判定できる。

能力値ロールではマルチアクションは行なえない。

Resistance Roll
抵抗表ロール

力比べのように2人のキャラクターが対抗して行動しようとする場合、双方の能力値を参照し、抵抗表ロールを行なう。双方の能力値が一緒ならば判定値は50％、片方が1上回るごとに5％ずつ上下する。

例えば、STR 12の人物が、STR 16の人物による組みつきから脱出するための抵抗表ロールの判定値は30％である。詳しくは53ページの表を参照すること。

The Resistance table
抵抗表

能動能力値

受動能力値	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
1	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
2	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
3	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
4	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
5	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
6	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
7	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
8	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
9	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
10	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
11	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
12	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
13	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—	—
14	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—
15	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—
16	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—
17	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—
18	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—
19	—	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—
20	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—
21	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—
22	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95
23	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90
24	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85
25	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80
26	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75
27	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70
28	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65
29	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60
30	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
31	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50

成功するにはここに示した数字以下の値をD100でロールしなければならない

移動の種類と移動距離

移動の種類	移動距離	持続時間	休息
全速（ダッシュ）	移動率×10m	1ラウンド	2分（10ラウンド）
疾走	移動率×5m	CON×1ラウンド	1時間
行軍（並足）	時速［移動率×0.8］km	CON×1時間	1日

休息とはその移動方法を持続時間一杯に行なった場合、再びそれが可能になるまでに必要な休息時間である。
この移動距離は、平地の街道を基準とするもので、障害となる地形では、約半分から4分の1になる。

Advancement

成長

探索者が一つの冒険を生き残った場合、そこには成長の可能性がある。もしも、冒険が終わった時、探索者が狂気の淵に陥っていたとしても、完全に正気度が失われ、0以下になっていないかぎり、いずれ復帰の可能性があるので、成長のルールを適用する。

技能の成長

冒険中に、技能ロールに成功したら、その技能にある□欄にチェックを入れる（☑）。これが成長する可能性のある技能である。

冒険が終わったあと、キーパーの指示に従い、チェックの入った技能のそれぞれに対して成長ロールを行なうことができる。このロールで失敗の出目を出した場合、その技能は1D10ポイント成長する。

なお、“比叡山炎上”では「96～00」の目は自動失敗なので、100%を超えても成長する可能性がある。

90%以上の技能

成長によって技能が90%以上に成長した場合、探索者はそこで一つの境地に達したものと見なされる。この時、現在正気度に2D6ポイントを加える。〈黒智／クトゥルフ神話〉技能と〈修羅〉技能にはこのボーナスはない。

正気度の回復

冒険が終了し、その事件を解決できたり、邪悪な存在を封じたりできた場合には、ボーナスとして、現在正気度に1D10ポイントを加える。

これは、ゲーム上、冒険の終了と共に発生するが、狂気に陥っていた探索者がいきなり正気に返るのも不可解なので、演出上では、冒険の後日譚の中で語られるとするのがよいだろう。

能力値の成長

何かで能力値ロールを行なったときに、あるいは、自分より強力な存在と抵抗表ロールを行なったときに、その結果が「01」だった場合、非常に良い結果を得たということで「該当の能力値が訓練された」という報酬が与えられる。ゲーム終了時に［現在の能力値×5］ロールを行ない、失敗した場合、その能力値は1ポイント成長する。

なお、“比叡山炎上”では「96～00」の目は自動失敗なので、能力値が20を超えても成長する可能性がある。

Movement

移動

“クトゥルフ神話TRPG”において、移動率は生物の種類ごとに決まっている。人間の移動率は8である。これは比較対照のための数値で、1戦闘ラウンドに8m移動できるという数値ではない。キーパーは状況に応じて、「この戦闘ラウンドは8m（フロアタイルを使用しているならば8マス）移動できる」と言ってもよいし、「1ラウンド移動すれば、目標の場所に着く」と言ってもよい。

一般的な移動距離への換算は“移動の種類と移動距離”の表を参照のこと。

移動の種類と移動距離

徒歩の足軽を含む行軍は、1時間5kmを目安とし、朝から食事や休息をはさみつつ、8時間程度の移動を行なうため、1日の移動距離はおよそ40kmとなる。この場合、夜をほぼ休息に当てることで、安定した移動が可能になる。

騎馬のみの場合、1時間あたり12km、1日の最大移動距離は120kmから150kmに達したが、この場合、到着直後には馬も騎手も疲弊しており、戦闘を行なうことは困難であった。

織田軍団は韋駄天と称されるように、戦力展開が非常に速かったが、これは農閑期だけ戦う農民兵ではなく、訓練された傭兵が主力であったからである。最も急ぐ場合には、指揮官である信長が少数の騎兵とともに先発し、合戦場の手前で軍団を集結させるという形で、全員に高速移動を強いた。

船はこの時代、高速の移動手段であった。沿岸を帆走したり、川を下ったりする場合、1時間あたり10kmから16km移動できる。この時代は夜間の航海は命がけであり、昼9時間ほどの航海することで、90kmから100kmを移動した。

帆走できず櫂（かい）でこぐ船は、川の流れに助けられないかぎり、徒歩と速度が変わらない。

Information Source
情報収集

探索者が何らかの情報を収集したい場合、キーパーは状況に応じて適切な技能あるいは能力値ロールを指示する。

成功すると、一つの情報が得られる。大成功すると、さらに一つの情報、または、追加のアイテム一つが手に入る。

大失敗した場合、危機を招くようなイベントが起きる可能性がある。これはキーパーの判断とする。

文献からの情報収集

“比叡山炎上”では図書館にあたる施設がないため、〈図書館〉技能がない。その代わり、〈宗教知識〉、〈地域知識〉、〈魔道知識〉、〈歴史〉、〈漢文〉、〈歌道〉などを用いて、その時、必要な知識を思い出すことができる。

多数の文献から、目的の情報を検索する場合、主体となる文献に最も近い知識技能を用いる。〈目星〉ロールに成功すれば、検索の判定に＋20%のボーナスを得る。

対人情報収集

人から情報を収集する場合、大きく分けて3つの方法がある。

まず、〈地位〉ロールを行ない、身分を利用して情報収集をすることができる。これは配下を使ったり、身分や官職に伴う特権を行使したりすることを表現する。特権の使い方により、〈礼儀作法〉、〈歴史〉、〈法律〉などが必要となるだろう。他人が行なうため、ある程度、時間がかかるだろう。資金を求められる場合もある。

街中に出て、不特定の人々から噂話を聞いてくる場合には、〈魅力〉ロールを行なう。これは積極的に噂を聞いて回る場合に用いる。かかる時間は半日から1日である。芸能や芸術の技能を用いれば、路上で人を集めることもできる。工夫次第では〈製作〉などの技能も用いられるかもしれない。キーパーはシナリオや習俗を考えて、適宜、許可を与えてよい。

キーパーがイベントの形で噂を聞かせたい場合には、〈幸運〉ロールをさせてもよい。

特定の個人に話しかけて情報を得る場合には、〈魅力〉ロールで会話に引き込み、〈言いくるめ〉、〈説得〉などを適宜使用する。

誘惑

交渉の過程で、性的な誘惑を行なう場合がある。

これを行なう場合、APP対INT、またはPOWの抵抗表ロールを何段階か行なう。その場合、状況次第で、キーパーは適切な技能でロールを指示する。

戦国日本は、形式上は一夫一婦制であり、仏教や儒教の影響で貞淑を重視する。そのため、遊女や忍者を除くと、あからさまな性的誘惑は、その人物の評判を下げ、実質的に、地位の低下や、交渉に対するペナルティを生じる場合がある。

Physical Injury
肉体的な損傷

探索者は戦闘や事故、そのほかの事態で肉体的な損傷を受ける場合がある。

その場合、受けたダメージに従って、耐久力を減少させる。特殊なダメージの中には、マジック・ポイントや特定の能力値を一時的、あるいは、永久的に減少させるものもある。

耐久力が2以下になった場合、生物は意識不明に陥り、行動できなくなる。0以下になったら、間もなく死んでしまうし、－2以下ならば、即死してしまうだろう。

負傷の描写は、状況に合わせたものでなければならない。キーパーは状況を見て、これを描写し、場合によっては、追加の効果を与えてもよい。

装甲の効果範囲

防具を来た人間や、固い外皮を持つ生物は装甲ポイントを持ち、剣などによる戦闘での物理ダメージをそのポイント分だけ軽減できる。

人間の作った防具は、戦闘向けに特化しており、武器や格闘によるダメージには効果があるが、落下など事故によるダメージには半分しか有効ではない。魔術的なダメージに対しては、この装甲ポイントは無効となる。

スタン

ノックアウト攻撃、落下、その他の原因によって探索者は1D6ラウンドの間、衝撃を受けてわれを忘れた状態になる場合がある。これをスタン状態と呼ぶ。転倒したり、痛みに意識がもうろうとなったりするなど、とっさに反応しにくくなった状態である。

スタン状態になった場合、次の行動は戦闘範囲にかかわらず「その他の行動」として行動し、判定に－40%の修正を受ける。

意識不明

キャラクターが行動不能に陥ること。MPが0になるか、耐久力が2以下になったキャラクターは、MPが1以上、耐久力が3以上に回復するまで意識不明となり、行動不能になる。また、1度に大きな負傷を受けた場合や、正気度を5ポイント以上失った場合も一時的に意識不明になることがある。



負傷のスポットルール

人は戦闘以外のさまざまな原因で負傷する。

窒息

溺れ、かつ、〈水泳〉ロールに失敗した場合、窒息の可能性がある。また、首を絞められたり、煙に巻かれたりして呼吸できなくなった場合も窒息する可能性がある。

呼吸できない状況になったら、CONの倍数ロールを行なう。最初のラウンドは[CON×10]、次のラウンドは[CON×9]と倍率が減っていく。[CON×1]になったら、それ以上は減らない。

判定に失敗したら、息が切れたことになり、そのラウンドからラウンドごとに1D6ずつ耐久力を失う。この耐久力減少は、呼吸が再開できるまで続く。

落下

高い場所から何にも引っかからないでまっすぐ落下した場合、落下する3mごとに1D6のダメージを受ける。3mを超える端数も1D6のダメージを発生させる。着地するときに〈跳躍〉ロールに成功すると、1D6だけダメージが減少する。《猿飛び》の術を使っていた場合、落下距離を1／3にする。

爆発

戦国日本では火縄銃用の火薬が使われており、これが爆発した場合、その量によって、1D6から5D6までの範囲で周辺に物理ダメージを与える。

爆発の中心から2ｍ、離れるごとに、爆発のダメージは1D6ずつ減る。

火炎

火が探索者を脅かすかどうかは、その火の大きさによる。燃えるたいまつはそれなりのダメージを与える。城を包む炎は火炎のダメージだけでなく、窒息をもたらすだろう。火炎によるダメージで耐久力の半分以上を失った場合、大きな火傷を負うことになるその場合、APPやCON、DEXなどを失う可能性もある。

キーパーは状況を見て、与えるダメージやルールを調整すること。

●燃えているたいまつを押し付けた場合、毎ラウンド1D6のダメージを与える。対象は毎ラウンド、〈幸運〉ロールを行ない、失敗すると、衣服や髪に火がつき、たいまつを押し付けられていなくても、毎ラウンド1D6のダメージを受ける。火を消すためには〈応急手当〉のロールは必要である。また、パニックを防ぐため、〈正気度〉ロールを行なう。これで正気度は失わないが、失敗するとパニック状態となり、以降、毎ラウンド、〈正気度〉ロールを行ない、成功するまで、適切な行動が取れなくなる。誤ってたき火の中に倒れこんだ場合なども同様の扱いとする。

たいまつよりも大きな火であった場合、あるいは、かまどなどの高温の火であった場合、ダメージは「1D6+2」～「3D6」まで変化する。油などがかかっていれば、〈幸運〉ロールで、引火を避けることはできなくなる。

●燃えている建物、山火事などの中にいた場合、状況に応じて、毎ラウンド、1D6から2D6のダメージを受ける。しかも、毎ラウンド、〈幸運〉ロールを行ない、失敗すると、呼吸のしにくい状況になっており、以降、窒息のルールを適用される。

毒

すべての毒にはPOTという毒の強さを表す数値がある。これが大きいほど毒の効果が強い。

毒を受けたら、探索者のCON対POTで抵抗表ロールを行なう。ロールに失敗した場合、つまり、毒のPOTが勝った場合、毒の効果が表れる。多くの場合、POTに等しい耐久力を失わせるが、毒の性質や毒を受けた状況によって変わる。判定に成功した場合（探索者のCONが勝った場合）、毒の効果は不完全な形でしか表れない。それは毒によって変わるが、耐久力を失わせる毒は、通常の半分だけ効果を生み出すか、気分を悪くさせただけで終わる。結果が大成功ならば、毒は一切、効果を発生させないが、大失敗だった場合、最悪の結果を生み出す。耐久力を失わせる毒は2倍の耐久力を失わせる。

多くの毒はゆっくりと効き始め、長い時間、影響を与える。どれほどの時間がかかるかは発症までの時間を参照する。発症したら、発症までの時間ごとに再度、ロールが必要となる。以降、持続時間が経過するか、抵抗表ロールで大成功するまで毒の効果が続く。

毒に対する処置には、〈医術〉ロールが必要である。これに成功しないと、解毒の方法がわからず、〈応急手当〉や〈医学〉での耐久力回復が最低限度にとどまる。

病気

病気にかかった場合も、毒と同様に扱うが、病気にかかるかどうかは、状況に応じて、CONの倍数ロールで解決する。感染力の弱いかぜ程度ならば、[CON×5]、天然痘などの疫病で[CON×3]とし、状況で倍数を変化させる。キーパーは安易に疫病を用いないこと。

病気に対する処置には、〈医術〉ロールが必要である。これに成功しないと、治療方法がわからず、〈応急手当〉や〈医学〉での耐久力回復が最低限度にとどまる。

毒・病気表

毒の種類	POT	発症時間	持続時間
毒蛇	8	数分	数時間
トリカブト	10	10～20分	数時間
虫毒	1～3	数分	2日間
毒キノコ	5～10	1D6時間	1D4日間
鴆毒	15	1D6ラウンド	1時間
眠り薬	12～18	1D6ラウンド	8時間（効果：眠り）
熱病	6	1日	10日（失う耐久力は1D4ポイントずつ。行動ごとに1MPを消費する）



攻撃には、近接戦による攻撃と、射程を持つ武器を使って行なう攻撃（射撃）の2種類がある。近接戦の攻撃には、〈こぶし〉、〈刀〉、〈棍棒〉などがあり、射撃には〈種子島〉、〈弓〉、〈手裏剣〉などがある。

攻撃のロール、〈回避〉ロール、受け流しのロールなどは技能ロールと同じように行ない、技能ロールのルールに従う。

攻撃のロールが成功すれば、対象は耐久力を失う。対象が防具や装甲を身につけていれば失う耐久力は変わってくる。また、対象が〈回避〉や受け流しに成功すればダメージを与えることはない。

そのほかにも、攻撃の成功率や結果を修正するものがある。

Combat Round

戦闘ラウンド

戦いが起こったなら、戦闘ラウンドを使って、ゲームを進める。1戦闘ラウンドは、戦闘に参加するキャラクターがすべて1回の行動を行なうまでの時間であり、10秒から1分間に当たる。

“比叡山炎上”の戦闘ルールは、戦闘の激しい戦国日本を再現するために、“クトゥルフ神話TRPG”からは変更された専用の戦闘ルールを用いる。

宣言と行動

“比叡山炎上”では、INTの低いキャラクターから行動を宣言し、戦闘範囲の広い順（戦闘範囲が同じ場合はDEXの高い順）に行動を解決する。

行動宣言の変更

行動を実行する際に、宣言した行動が取れない場合、または変更したい場合、以前の宣言はキャンセルされ、新たな行動を宣言できる。その場合、行動は後送りされ、判定値に－40％の修正を受ける。

戦闘の流れ

戦闘ラウンドは以下の流れで進む。

【1】宣言

INTの低い順に、今回の行動を宣言する。

これに伴い、キーパーが、今回の行動が「射撃」、「戦闘範囲（とても長い）（長）（中）（短）」、「その他の行動」のいずれに含まれるかを選ぶ。

“武器の表”にはそれぞれの武器の戦闘範囲または射程が記載されている。

【2】射撃

銃器、弓矢や投擲武器による攻撃を選んだキャラクターがDEXの高い順に行動する。

【3】戦闘範囲“とても長い”、“長”

戦闘範囲“とても長い”の武器で攻撃するキャラクターがDEXの高い順に行動する。その後、戦闘範囲“長”の武器で攻撃するキャラクターがDEXの高い順に行動する。

【4】戦闘範囲“中”

戦闘範囲“中”の武器で攻撃するキャラクターがDEXの高い順に行動する。

【5】戦闘範囲“短”

戦闘範囲“短”の武器で攻撃するキャラクターがDEXの高い順に行動する。

【6】その他のアクション

そのほかの行動を選んだキャラクターが、DEXの高い順に行動する。移動、魔法的な術、呪文の行使などがここに含まれる。

【7】遅れた行動

行動宣言を変更したキャラクター、および、行動を遅らせると宣言したキャラクターの行動をDEXの順に解決する。

変更された行動には－40％の修正を受ける。判定のない行為の場合でも、50％の可能性で失敗する。

戦闘ラウンドの開始時に行動のできない状態であり、かつそのラウンド中に回復したキャラクターは、“変更された行動”扱いで行動することができる。

より簡易な戦闘ルール

“比叡山炎上“では、戦闘の駆け引き、武器の射程などを表現するために、以上の手順を採用しているが、キーパーは、状況に応じて一部を省略してもよい。その場合、“クトゥルフ神話TRPG“の戦闘ルールに従い、DEX順で行動を行なう方式が望ましい。

Attack

攻撃と回避

攻撃の手順

【1】攻撃ロール

攻撃者が使用する武器や攻撃手段、対象を選び、判定する。コストを要求する術を使用する場合、ロールする前にコストを支払う。

【2】回避ロール（または“受け流し”）

攻撃の対象となったキャラクターは可能ならば、回避するか、受け流しをするかを選んでよい。

【3】ダメージ・ロール

攻撃が命中し、回避や受け流しに失敗した（または行えなかった）場合、攻撃者はダメージ・ロールを行なう。ダメージ・ロールは武器ごとに決められたダイスのほかに、攻撃者のダメージ・ボーナスと術や呪文による修正（もしあれば）を加える。

攻撃の対象キャラクターは、ダメージ・ロールの結果に等しい値を耐久力から失う。防具や装甲の効果によってダメージを軽減させることができる。

攻撃における大成功

攻撃で大成功した場合、対象が回避に成功しないかぎり、ダメージ・ロールを2回行なう。使用しているのが貫通武器であれば、さらに、防具や装甲の効果を無効化できる。

回避

攻撃が命中したら、探索者はスタン状態など、行動不能な状態でないかぎり、回避を試みられる。1戦闘ラウンドに回避を試みる回数に制限はないが、1回の攻撃に対して回避ロールが行なえるのは、特殊な術を持たないかぎり、1回だけである。

大成功の攻撃に対して回避が成功した場合、命中は通常の命中となる。

大成功の攻撃に対して回避が大成功した場合、攻撃は完全に回避される。

〈修羅〉ロールによるダメージの軽減

ダメージを受けることが確定した時、〈修羅〉ロールに成功すれば耐久力の減少を1ポイント（〈修羅〉ロールが大成功の場合は2ポイント）軽減することができる。また、このダメージで耐久力の半分以上を失った場合でも意識を失わない。

Parry

受け流し

“比叡山炎上”の受け流しのルールは、“クトゥルフ神話TRPG”からは変更されている。

受け流し

探索者は、戦闘ラウンドの間、攻撃を受けた場合に、回避を行なう代わりに、受け流しを行なうことができる。1ラウンドに受け流しを試みる回数に制限はないが、特殊な術を習得していないかぎり、1回の攻撃に対して1回だけ、〈回避〉ロールの代わりに受け流しを試みることができる。

受け流しに成功した場合、受けた武器が攻撃対象の代わりにダメージを受ける。そのダメージが武器の耐久力以上であった場合、その武器は破壊され、使えなくなる。

素手の受け流し

素手の攻撃技能（〈頭突き〉、〈こぶし〉、〈蹴り〉、〈組みつき〉）でも、受け流しができる。

素手で受け流しに成功した場合、その攻撃手段は、技能の（状況などによる修正を加える前の）判定値の10分の1に等しい耐久力を持つものとして扱う。防具をつけている場所であれば、この値は3ポイント増加する。

これを超えた場合にはその部位が破壊され、その技能は使えなくなり、与えられたダメージの総ポイントの半分が本人の耐久力を減少させる。〈頭突き〉で受け流した場合、受けた人物は頭蓋骨を割られて死亡する。〈こぶし〉の場合、その腕は使用できなくなり、手先の関係する技能は半分の値でしか使えなくなる。〈蹴り〉の場合、その足が使えなくなり、移動速度が半分に落ちる。足が関係する技能はすべて半分の値でしか使えない。〈組みつき〉で受け流した場合、即座に［CON×3］ロールを行ない、失敗するとスタン状態になる。

【例】 69%の〈こぶし〉技能を持つ僧侶、観山は素手で受け流した場合、〈こぶし〉技能の10分の1（小数点以下切り上げ）のポイント、この場合、7ポイントまでは無傷で受け流せる。

8ポイント以上のダメージの場合、受けたこぶしが破壊され、その腕で受け流しはもはやできない。その上で、半分のダメージを受ける。

もしも、腕を守る防具、あるいは全身防具をつけていた場合、無傷で受け流せる最大のポイントは10となる。

攻撃の大成功に対する受け流し

攻撃が大成功した場合でも、受け流しを試みることができる。受け流しに成功した場合、受けた武器や部位にダメージ・ロール2回分のダメージが与えられる。

貫通可能な武器による大成功を素手の攻撃技能で受けた場合、防具によってダメージを軽減させることはできない。

受け流しの大成功

受け流しに大成功した場合、そのダメージは完全に打ち消され、武器や受けた部位の破壊は発生しない。これは攻撃が大成功していた場合でも同じである。

飛び道具に対する受け流し

飛び道具に対しても、受け流しが試みられる。ただし、

弓矢、投擲物で－20%、銃器で－40%の修正を受ける。

種子島や弓での受け流し

もしも、種子島や弓で受け流しを行なう必要が出た場合、〈棍棒〉か〈刀〉の技能で受け流しを行なう。

“鍔迫り合い”

受け流しが成功した場合、攻撃側か防御側が望めば、そのまま、鍔迫り合いに持ち込むことができる。望まない側は〈回避〉ロールを行なう。この〈回避〉ロールが失敗するか、双方とも鍔迫り合いを望んだ場合、攻撃はかみ合ったままになり、お互いは何とかして押し返さねば、攻撃や回避、受け流しができない。押し返すには、自分の手番になってSTR対STRの抵抗表ロールに勝たなければならない。

Unconsciousness
意識不明

マジック・ポイントが0に達したキャラクターは、意識不明に陥る。マジック・ポイントが1以上に回復すれば、自動的に意識を取り戻す。

耐久力が2以下まで落ちたキャラクターは、耐久力を3以上に回復させるまで意識不明に陥る。

また、1回の負傷や1回の打撃で自分の耐久力の半分以上を失い、かつ、ダメージを〈修羅〉ロールで軽減しなかった（できなかった）キャラクターは、[CON×5]ロールを行なう。このロールに失敗すると、次の戦闘ラウンドの終了時まで意識不明に陥る。この意識不明状態は別のキャラクターが〈応急手当〉または〈医術〉ロールに成功することで回復することができる。

意識不明に陥っても、戦闘ラウンドの開始時に〈修羅〉ロールを行ない、成功すれば行動することができる。

戦闘ラウンド中に「意識を取り戻した」キャラクターの行動は自動的に“遅れた行動”となり、判定には－40%の修正を受ける。また、本来判定を必要としない行動であっても50%でしか成功しない。

Spot Rules for Combat
戦闘のスポットルール

スピリット

霊的な存在、あるいは、地球上のものでない超常の存在の中には、通常の武器では傷つけられない存在がある。これらはスピリットであると定義される。

スピリットは何らかの魔法的な手段、あるいは指定された弱点でしか傷つけることができない。

割り込み

近くのキャラクターが攻撃を受けた場合、まだ行動していないキャラクターは、予定した行動をキャンセルして、“割り込み”を宣言できる。割り込みとは「代わりにダメージを受ける行動」である。

割り込みを行なうには、まず、〈回避〉ロールを行ない、その攻撃と守りたいキャラクターの間に飛び込めるかどうかを判定する。この判定に成功した場合、そのキャラクターが受けるべきダメージは割り込みを宣言したキャラクターに与えられる。

割り込んだキャラクターは、その攻撃に対して、受け流しを宣言できる。ここで回避を選択することはできない。

割り込みは行動変更のルールの例外事項である。

遮蔽

射撃攻撃に対して、何らかの物体の影に隠れているキャラクターは、回避や受け流しの代わりに“遮蔽”に頼ることを選択できる。

〈回避〉ロールや受け流しを行なう代わりに、遮蔽によって自分が隠れている状態に基づく判定値でロールする。その目安は以下の通り。

半身隠れている	40%
かなり隠れている	60%
ほとんど顔だけ出ている	80%

〈遮蔽〉ロールに成功した場合、攻撃は遮蔽に当たる。遮蔽の耐久力以上のダメージが与えられた場合、その遮蔽は貫通され、遮蔽の後方にいるキャラクターに当たる可能性がある。

[POW×3]ロールを行ない、失敗したら、遮蔽の後ろにいたキャラクターに命中する。遮蔽の耐久力を超過しただけのダメージを与える。

遮蔽物	耐久力
襖、障子	1
薄い木の板	2～4
厚い木の板、畳	5～18
石の壁	8～50
土壁	4～14
金属板	5～30
人間の死体	6＋防具

射撃以外でも、遮蔽の背後にいる敵を遮蔽ごと攻撃しようとした場合、この耐久力に等しい装甲があるものと見なす。

例えば、障子の向こう側にいる敵を切った場合、1ポイントの装甲があったとして扱う。武者鎧を着用した死者もろとも、その後ろの人物を槍で串刺しにしようとした場合には、本人の着用する防具に加えて、12ポイントの装甲があるものとして扱う。

馬上戦闘

乗馬中は、乗馬技能が使用できる技能を制限する。例えば、〈刀〉80%のキャラクターでも、〈乗馬〉40%であれば、馬上では40%でしかロールすることができない。

馬を走らせながら、鞍上で大槍を使って戦闘している場合、大槍のダメージ・ボーナスは馬のもの（平均＋2D6）を使用する。その他の武器でも、騎馬で突進すれば、

馬のダメージ・ボーナスを使用する。

制限された視界

視界を妨げる状況、例えば、闇や濃霧、逆に目をくらませるような輝きの場合、キーパーはロールの値に修正を与えてよい。その目安は以下の通り。

状況	ロールの目安	自動失敗
わずかな視界制限	－20％	96～00
濃密な視界制限	技能値の半分	91～00
運が良ければ当たるかも	5％でロール	91～00

もはやまるで見えない状態では、運試し以上のものではなくなる。何らかの工夫をしないかぎり、ロールそのものができなくなる。

ノックアウト攻撃

対象になる者に肉体的な損傷を与えるかわりに、意識不明にさせたいだけの場合にこのルールを利用する。プレイヤーあるいはキーパーはこのルールを適用する場合には、攻撃をする前に「これはノックアウト攻撃である」と宣言しなければならない。ノックアウト攻撃に使うことのできる武器は、〈こぶし〉、〈蹴り〉、〈組みつき〉、〈頭突き〉、〈棍棒〉などの鈍器、そして〈刀〉だけである。

まず普通の攻撃の場合と同じように、与えるダメージをロールする。そしてその結果を対象になった者の耐久力と抵抗表ロールを行なう。成功した場合には、相手を数分の間意識不明にさせたことになる。抵抗表ロールに失敗した場合には、意識不明にはさせられない。

どちらの場合、対象が受けるダメージは3分の1になる（端数切り捨て）。

■ノックアウト攻撃は人間に対しては効くが、ほとんどのクトゥルフ神話のクリーチャーには効かない。

■ノックアウト攻撃の犠牲者に対して、〈応急手当〉あるいは〈医術〉が施された場合には、ただちに意識を取り戻す。



Equipment 装備

Melee Weapon 近接戦武器

これらは、白兵戦で用いる武器である。刀、杖、槍、その他の特殊武器に分かれる。

刀類

戦国日本では、鍛えた鋼で作られた片刃の刀類が武器として多用された。

戦国刀 (Katana)
騎馬武者が腰に差して携帯する刃渡り70cm前後の中型の刀。槍を失った場合に用いる。脇差に対して、大刀と呼ぶこともある。

斬馬刀 (Horse Killer)
刃渡り1mにも達する超大型の刀。馬ごと騎馬武者を斬ることから、この名前があるが、非常に重く、取り回しが困難であることから、怪力の持ち主以外には使うことができない。

太刀 (Tachi)
刃渡り70cm以上の大型の刀で、切り下ろすため、やや反りが強い。斬馬刀ほどではないが、重いため、抜き身を肩に背負うようにして携帯することもある。

脇差 (Wakizashi)
刃渡り50cm弱の短めの刀。格闘時に、鎧のすき間から突いたり、逆手に持って、受けたりする。

武士は刀（大刀）と脇差の2本をあわせて、腰に差すことが多い。

小太刀 (Ko・dachi)
刃渡り50cm程度の短めの刀。使用方法は脇差に似ているが、脇差より反りが強く、抜き打ちや斬撃に向いている。独自の剣術流派もある。

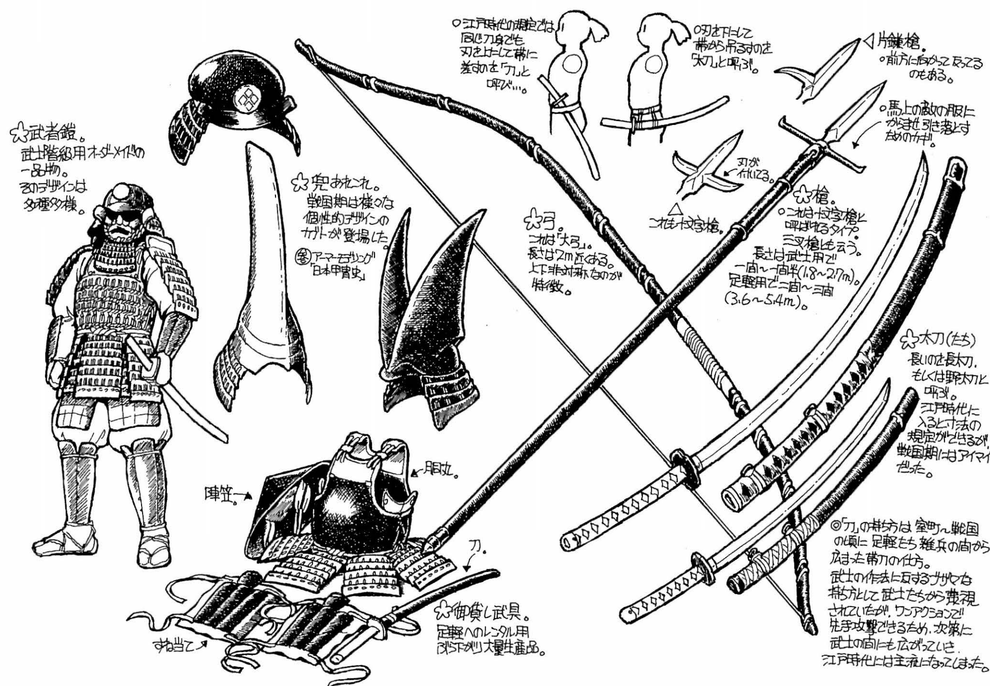
短刀 (Short Sword)
刃渡り30cm程度の短い刀で、刃は真っ直ぐで、鍔のない鞘に入れて、懐や腰に収め、主に刺殺に用いる。戦場用ではなく、日常の護身用として、女性などが持った。

杖類

一般の人々や僧侶は、刃のない杖類を護身用によく用いた。

六尺棒 (6Feet Staff)
六尺（約180cm）という長さを持つ太い木製の杖。木を六角形に削り出し、両端に鉄をかぶせてある。主に僧兵が警備用に用いた。

金棒 (Iron Baton)
野球のバットを二周り大きくしたような金属の先端を持つ棹状武器。先端には鉄鋲が打たれ、打撃のダメー



ジを高めている。日本の民話には、この金棒を持つ鬼の姿がしばしば見られる。

杓杖 (Cane)

漂泊の遊行僧が用いる180cmほどの細い金属の杖。旅行用の杖であるが、護身用として用いられた。

形状は各種あるが、先端には複数の金属の輪がゆるやかに留められており、歩くたびにしゃらんしゃらんという澄んだ金属音を発するものがよく見られる。

棍棒 (Club)

木の棒。木々の多い日本では、木材はどこでも手に入るもっとも一般的な簡易武器である。

槍 (Spear)

戦国日本では騎馬戦闘が発達したため、槍と弓が主な戦闘手段となっていた。長柄の先端に40～50cmの穂先をつけた槍は、刺突専用と思われがちであるが、斬る、たたくとなど多彩な使い方をした。

長槍 (Long Spear)

白兵戦用の槍で、3mから5mまでの長さで、騎馬でも、下馬でも、自由自在に使うことができた。穂先によって、直刃槍、十字槍、鎌槍などさまざまな種類に分かれる。

三間槍 (Phalanx)

戦国の足軽は、武将の指揮のもと、密集陣形を組み、二間半（4.5m）から三間（5.4m）という非常に長い槍で戦った。これは振り回すのではなく、そろえて突いたり、振り上げて、上方からたたいたりする。

織田軍団では、戦国で最長の三間半（6.3m）の長槍を用いていた。

大槍 (Great Spear)

馬上で振るうことを前提とした長く、強靭な大槍。長さは4～5mで、長槍と同様に、さまざまな穂先があり、突くだけでなく、斬る戦い方もあった。

竹槍 (Bamboo Spear)

日本に数多く繁茂する竹は、軽量な割に、非常にしなやかでかつ強靭な素材で、さまざまな用途に用いられる。切り倒した竹の切り口を斜めに尖らせれば、そのまま、竹槍という簡易武器になり、高価な武器を購入できない農民などが武器として用いた。

独立武器

その他の接近戦用武器である。

クナイ (苦無) (Kunai)

忍者が用いた木の葉状の厚みのあるナイフ。逆手に持って格闘戦に用いた他、投擲した。工作作業用の側面が強く、カッター、シャベル、アンカーなどの代わりに用いられた。

鉈 (Nata)

短く分厚い刃に柄をつけた武器。主に薪割り、枝打ちなど、工作用であるが、重い刃には十分な殺傷力があり、野外で野獣に出会った場合には護身用として用いられた。マタギは鉈に似た重厚な短刀を山刀として用いる。

薙刀 (Naginata)

2～3mの木製の柄に、50cmから70cmにも及ぶ、反った長い刃を先端につけた長柄の武器。両手で取り回しやすいことから、鎌倉期には歩兵用武器として多用されたが、槍の普及により、戦国時代には女性用あるいは僧侶用の武器となっている。主に、振り下ろして斬るが、突

いたり、足を払ったりすることも多い。

鎖鎌 (Sickle and Chain)

鎌と分銅の間を鎖でつないだ特殊な武器。

鎌で斬り合いながら、分銅を振り回して敵を打ったり、逆に鎌を振り回し、敵を切り裂いたりする。コンビネーションの使い方が難しい武器であるが、鎖のため、受け流しが困難である。鎖鎌に対する受け流しは、常に－10%の修正を受ける。また、扱いが難しい鎖鎌は、「00」の目だけではなく、「99」、「98」の目でも大失敗する。

木斧 (Axe)

きこり用の斧である。刃の重さで切断する。「鉞」と呼ばれる大斧が戦闘用にも用いられたが、集団戦の発達した戦国時代にはあまり見られない。

手斧 (Hand Axe)

日常作業用の片手斧。薪割りや枝打ちなどに用いられる。日本では鉈の方のほうが一般的である。

小鎌 (Small Sickle)

農作業用の鎌は、護身用の武器としても用いられた。忍者は、潜入工作用の道具として、登器として、武器として用いた。一部の兵法では、鎌で相手の足先を刺して動きを止めたり、膝の裏やかかと、喉、脇の血管や筋を切り裂く技が伝えられている。

鞭 (Whip)

皮紐をより合わせ、振り回して騎馬や牛をたたいて御する道具から、発達し、相手をたたく武器となった。3～5mに達するものの場合、その先端は高速で人の皮膚を切り裂き、激痛を与える。

中国や南蛮船から伝わったが、日本ではあまり普及しなかった。受け流しには使えない。

命中した場合、1D3のダメージを与えるか、〈組み打ち〉と同じ効果を与えるかを選べる。

Missile Weapon

飛び道具

戦国日本では、弓が主力であるが、鉄砲が普及しつつある。その他の投擲武器も、戦場以外では多用された。

弓類

日本では竹を張り合わせた合成弓が発達し、侍は馬上から弓を射る弓馬術を使う騎馬武者を指した。戦国時代は弓から鉄砲への移行期であり、装甲を固めた騎馬武者は大槍を構えた騎兵突撃を主な戦術としていたが、戦場の死者の七割は、弓矢で倒れていた。

クロスボウ形式の連弩は存在していたが、重く、威力に欠けるため、多用されなかった。

弓 (Bow)

標準的な長弓。1m強の長さを持ち、馬上からも次々打った。90m近い射程を有した。

大弓 (Great Bow)

長さ2m近い大型の弓。張りが強く、150m近く飛び、当たれば、人の手首を飛ばしたと言われる。朝倉義景配下の豪傑、三段崎勘右衛門の弓は、「猿の首落とし」と呼ばれた。

Thrown Weapon

投擲武器

手で投げる武器全般で、手裏剣と投石がある。判定は〈投擲〉で行なう。

手裏剣 (Shuriken)

小型の投擲武器で、十字、六方、八方、卍などの形をしており、回転させて投げつける。手の中に入るほどの大きさであるので、手裏剣と呼ばれた。

棒状の棒手裏剣もあり、この場合、真っ直ぐ飛ぶ直打法で撃たれると、非常に見えにくく、避けにくかった。

手裏剣と言えば、忍者が用いた回転型の手裏剣が有名で、流派によってさまざまな形が工夫されたが、棒手裏剣はいざという時の技として、武士も用いることが多かった。工作用の小柄、整髪用の笄、簪などを投げた。

投石 (Throwing Stone)

石を投げて攻撃することはしばしば行なわれた。

投石も重要な武器であり、武田信玄は山中で投石を行う専門部隊も持っていた。戦場では、射程で弓に勝てないが、山野では有効だった。

この投石戦術を武芸のレベルまで発達させたのが、印地打ち、または、礫の術で、何気ない小石や銅銭が、恐るべき殺傷力を発する。

Fire Weapon

銃器

16世紀半ばに日本に伝わったマスケット銃はわずか10年で国内生産が広がり、戦国の様相を変えつつある。

種子島 (Musket)

いわゆる前装単発式の火縄銃。伝来した地名を取って種子島、または鉄砲と呼ばれる。雨に弱く、連射性能に劣るため、城塞防衛用と見なされているが、織田軍団では大量投入による弾幕戦術が始まっている。

抱え筒 (Hand Canon)

大口型の火縄銃で、大型の弾頭を打ち出す。ほとんど個人携行型の大砲に近い。腰だめにして、抱え打ちすることから、この名前がある。

Explosie

爆発物

爆裂弾 (Grenade)

陶器の中に黒色火薬を入れ、導火線をつけた手投げ型の爆弾。火薬の調合が難しく、爆発までの時間をコントロールしにくいため、軍用というよりは、忍者の潜入破壊工作用である。

Weapons Table
武器の表

	基本命中率	ダメージ	戦闘範囲／基本射程	1ラウンドの攻撃回数	耐久力	価格（文）	貫通	受け流し	STR	DEX	特記
近接戦武器											
[刀類]											
刀（戦国刀）	10	1D10＋db	M	1	30	2,000	あり	あり	9	7	
斬馬刀	5	3D6＋db	L	1	40	7,500	なし	あり	21	8	
太刀（大太刀）	5	2D8＋db	M	1	35	5,000	なし	あり	15	8	
脇差	15	1D6＋1＋db	S	1	25	1,000	あり	あり	6	6	
小太刀	25	1D6＋db	S	1	30	1,300	あり	あり	5	7	
短刀	20	1D4＋db	S	1	20	800	あり	あり	5	6	
[杖類]											
六尺棒、金棒、杓杖	25	1D8＋db	M	1	20	200	なし	あり	10	6	
[槍Ⅰ類]											
長槍（両手近接用）	15	1D10＋db	L	1	15	500	あり	あり	7	8	
大槍（武士の馬上戦闘用）	20	2D6＋2＋db	L	1	20	1,500	あり	あり	11	9	
薙刀	15	1D8＋db	L	1	15	500	なし	あり	5		
[槍Ⅱ類]											
三間槍（足軽の野戦用長槍）	30	1D8＋db	VL	1	15	600	あり	なし	8	5	1)
竹槍（竹を切って尖らせた物）	15	1D4＋1＋db	L	1	5	自作可能	あり	あり	6	5	2)
[独立] 技能											
棍棒（片手）	25	1D6＋db	M	1	10	自作可能	なし	あり	5	3	
クナイ	25	1D4＋2＋db	S	1	20	200	あり	あり	6	8	
鉈	25	1D6＋db	S	1	40	300	なし	あり	6	5	
鎖鎌	5	1D6または特殊	L	1	15	750	あり	あり	8	11	
木斧	20	1D8＋2＋db	M	1	15	100	なし	あり	8	8	
手斧／小鎌	20	1D6＋1＋db	S	1	10	50	なし	なし	5	5	
鞭	5	1D3または〔組みつき〉	L	1	4	400	なし	あり	6	12	
飛び道具											
弓	10	1D6＋1	90 m	1	4	750	あり	特殊	9	9	
大弓	10	1D8＋2	120 m	1	4	2,000	あり	特殊	12	9	
矢						10					
投擲武器											
手裏剣	〈投擲〉	1D4＋1／2db	20 m	2	2	50	あり	なし	4	7	
投石	〈投擲〉	1＋1／2db	20 m	2	-	-	なし	なし	5	5	
印地打ち（礫の術）	〈投擲〉	1D3＋1／2db	20 m	2	-	20	なし	なし	4	8	
銃器											
種子島	25	1D10＋4	60 m	1／3	12	4,000	あり	特殊	10	6	3)
抱え筒	10	2D10＋4	50 m	1／4	20	10,000	あり	特殊	18	8	3)
弾と火薬						20					
爆発物											
爆裂弾	〈投擲〉	2D8	投擲	1／2	1	2,000（特殊）	なし	なし	8	8	4)

防具

	分類	ダメージ軽減	価格	備考
御貸し具足	全身	3	500	陣笠、腹巻、すね当て（武将から貸与され
武者鎧	全身	6	10,000	武士専用
南蛮鉄鎧	全身	8	500,000	信長のみ、全身プレートメール+マント
戦装束	全身	1	200	厚い布の服
毛皮	全身	2	100	山賊や狩人の皮防具
幌	付属品	特殊	400	矢に対するダメージ軽減＋2、〈地位〉50%以上の武士が武将直参や軍使の印としてつける。目立つ。
陣笠	頭部	1	150	
腹巻、胴巻	胴体	1	200	
すね当て	両足	1	150	
篭手	両手	1	200	
大兜	頭部	2	2,000	飾りのついた武者鎧用の兜、面頬を含む
忍び装束	全身	-	200	黒、または柿渋色。〈忍び歩き〉、〈隠れる〉
鎖帷子	胴体	2	750	忍び装束や戦装束との重ね着が可能。

◆表の注

近接戦闘技能のいくつかは、カテゴリーごとに取得することができる（例：〈刀〉、〈杖〉、〈槍〉）。

一方、ほかの武器（クナイ、鉈など）は1つ1つ個別に、技能を取得していかなければならない。

1) 野戦専用
2) 故障ナンバー80
3) 単発式、故障ナンバー90
4) 使い捨て、〈幸運〉ロールが必要

＋db——プラス・ダメージ・ボーナス。各人によって値が違う
〈組みつき〉——35ページ参照
戦闘範囲の略号：VL＝とても長い、L＝長、M＝中、S＝短
1／2、1／3、1／4——正確に射撃できるのは2～4ラウンドに1回である。
故障ナンバー——攻撃ロールの結果がその武器の故障ナンバー以上だった場合、その攻撃が命中しないだけでなく何らかの不具合を生じる。銃器の場合、弾と火薬を詰め直す必要があり、次に発射するのに必要なラウンド数は2倍になる。そのほかの武器の場合、その武器は壊れてしまいもはや戦闘に使用することはできない。
"STR"、"DEX"——武器を制限なく使用するために必要なSTRおよびDEX。能力値が達しないキャラクターは技能値を半分にして使うことができる。
特殊——ルール参照

Armor

鎧

日本は温暖多湿であるため、鎧は軽量で機動性の高いものが多い。盾は主武器である弓との併用が困難であるため、発達しなかった。

御貸し具足

武将が農民兵に貸し出す防具のセット。頭を守る陣笠、胴体を守る胴丸、すね当ての三つからなる。

武者鎧

武士が着用する、柔軟性の高い鎧。各部分が紐でつながることで柔軟性、機動性が高い。金属部品が兜と胴に集中するため、全体的に軽い。装飾性の高い兜や垂れを用いるため、その姿はカラフルである。

南蛮鎧

戦国時代、欧州の金属鎧が日本にも入ってくる。外国好きの織田信長は献上された欧風のフルプレート・アーマーをもとに、自分用を製作、欧風のマントや帽子とともに愛用したという。

毛皮

狩人や山賊は毛皮を防具代わりに用いた。

母衣、幌

騎馬武者が背中に背負う布。

走ると、風をはらんでふくらみ、旗印のように目だったことから、伝令を担当する馬廻の精鋭部隊に許された。矢に対する防御策も兼ねていた。

鎖帷子

細い鎖を編んだシャツ状の防具で、上着の下に着込み、不意の攻撃に備えた。西欧のチェインメイルほど密なものではなく、防御力はかなり低いが、重ね着した服の中に押さえ込むため、音もあまり出ず、大仰な鎧を着用しない局面では便利だった。黒装束や普段着と重ね着することができる。

品物・装備の値段（単位：文）

移動・宿泊

牛車　2,000／1台

京都の公家が使用する牛で引く車。移動速度は遅く、徒歩とは変わらない。全体的に木製の漆塗りで、贅沢な作りになっている。

大八車　300～／1台

1対の車輪を持つ、木製の荷車。人や牛馬によって引き、荷物を運ぶ。

宿泊　応相談／1名

行楽旅行が少ないため、専門の宿屋はまれで、寺社の僧坊や土地の庄屋、大店に部屋を乞い、謝礼を支払う。〈地位〉ロールで調達することも多い。調達できない場合は野宿が基本。

衣服

十二単　2,000～／一式

公家や高位の女性が着用した形式。白の絹の単の上に、カラフルな絹の単を多数重ね、袖や襟に表れる色の重なりを楽しむ。夜具を兼ねる。

反物　150～／一巻き

衣料用の着色された布を巻いたもの。これで1名分の衣服が出来て、布が少し余る。値段は麻であるが、絹の場合、価格は10倍以上となり、染付けの工賃も加わる。

羽織袴　500～／一式

一般人男性の礼装であり、きちんとした外見。通常の一重を着た上、腰から下を袴で覆い、上着にあたる羽織を着用する。

単　50～／一式

ローブ状の袖のある衣服で、身を包み、帯でまとめる。価格は麻であるが、木綿で数倍、絹で10倍以上の価格となる。

糸　15／1巻

一巻（200ｍ）分の木綿糸。絹糸はさらに値段が倍以上する。

針　5／1本

鍛冶屋が打った出来の良い針。裁縫には欠かせない。

娯楽

煙草　100～／1服

南蛮渡りの喫煙習慣は、日本には伝わったばかりで、一部の港以外では知られていないが、堺などでは新しい習慣として注目されつつある。

照明

菜種油　40／1日分

照明用の油。灯明、行灯などに用いられた。4時間分。

火打石　50／一式

火打石と火口のセット。干した木屑に火を移し、火を起こす。

ロウソク　20／1本

4時間ほどもつ。

食料

米　100／1升

食事10回分の米。炊飯して主食とした。1升は10合。通例、足軽には報奨代わりに1日あたり6合の米が配布された。

魚　1～100／1尾

日本では淡水魚、海水魚を問わず、大小さまざまな魚が食べられた。内陸では生の海魚は贅沢品とされたが、干物となって各地で販売された。その場で取れるものは大きさによって1～20文、運んでくるものはかなり高いものとなる。

酒　100～500／1升

日本酒。品質によって値段は左右される。ここでは一般的な作り酒屋の値段。通例、計り売りされる。飲み屋などでは1合、または2合のお銚子に分けて売られることが多い。その場合、1合あたり10文とする。

醤油　200／1升

大豆を発酵させ、搾った液体調味料。さまざまな味付けに用いる。

味噌　200／1升

日本を代表する調味料。大豆を発酵させて作る。汁の味付けに使うほか、そのまま握り飯につけて食うことも多い。戦場用の非常食として団子状に干した味噌を用いることもある。

動物

犬　10～100／1匹

番犬、または、愛玩用の犬。

牛　500～1,000／1匹

労働用の牛。肉食や牛乳飲用の習慣のない日本では、牛はもっぱら、運送や農耕に用いられた。

馬　500～50,000／1匹

乗用の馬は程度により価格に大差がある。天下の名馬と言われるものは非常に高価である。

干草　10／1日分

馬の一日分の飼い葉。

鷹　10,000～／1羽

鷹狩り用に訓練された鷹。主に、武将らの娯楽として行なわれた。

燃料

炭　200～300／1俵

木材を蒸し焼きにして燃料にしたもの。火力が強く、産業用、暖房用に用いられた。家庭では1月分。

薪　20／1束

干した木の枝。燃料として用いられた。一般家庭で数日分。郊外では自分で山に行き、拾ってくるのが普通。

農具

鋤・鍬　100／1本

金属部品のついた農具。土地を耕すために用いる。

雇い人

足軽　1,000／1人

装備は別料金。これは1か月分の労賃で、食費を含まない。すべて含むと2,000文となる。

寄騎　15,000～／1人

騎馬の武士1名とその配下の足軽1名を1年間、養う最低価格。

戦国末期の物価は時期と場所によって、大きく異なる。以下の価格は、ゲームをプレイするための便宜的な価格であり、キーパーは状況に合わせて、価格を変更してもよい。また、武士や公家、僧侶や神官を除くと、多くの人々は身の回りの品を自力で製作していたため、この価格で購入していないことが多い。



Large Battle and Investigator
合戦と探索者

時は戦国。

合戦、すなわち、集団同士がぶつかり合う大規模な戦闘は戦国物の重要な場面である。

“比叡山炎上”でも、探索者を中心とした合戦の場面を扱う場合がある。本章で紹介するのは、合戦の中で探索者がどのように活躍したか、どのように合戦に関与したかを再現するためのルールである。

合戦と史実

このルールは、史実の合戦を忠実に再現したり、「桶狭間の戦いで信長が敗れていたら」といった歴史ifを検証するためのものではない。“比叡山炎上”はクトゥルフ神話を背景とした歴史伝奇物語であり、合戦はあくまでも舞台装置の一部として扱われる。

戦国日本において探索者が巻き込まれる合戦は、現代のわれわれから見れば「すでに勝敗が見えている」ことになる。原則として、史実の勝敗に従うか、それとも史実とは異なる歴史を歩むかはキーパーに一任する。合戦という大きな流れの中で、探索者たちの努力がいかに結実するか、はたまた無惨にも散ってしまうのかは、実際のゲームを通じて判断されるべきだろう。

とはいえ、歴史上の分岐点と言われるような大きな合戦の結果を変更するのは、キーパーにとって大きな負担になりやすい。基本的には、合戦の闇の中で暗躍する眷属と戦う、合戦の中で行方不明となった要人をひそかに救出する、といった活用法を推奨する。

また最近の研究では、一般に知られている「戦国時代」のイメージとは異なり、大集団が果てしなく殺し合うような、凄惨な戦闘は合戦のごく一部でしか行なわれなかったと考えられている。しかし“比叡山炎上”における合戦では、キーパーが望むかぎりの狂気と殺戮の嵐が吹き荒れていたものとしてよい。

おそらく歴史家たちは、神話上の怪物や禁断の知識が当時の兵士たちにどんな影響を及ぼしたかに気づいていないか、あるいは気づいた上で目を背けようとしているのだ。

Battle for Background
背景としての合戦

探索者は、望むと望まざるとにかかわらず、しばしば合戦に巻き込まれる。探索者自身は合戦の勝敗に関係せずとも、合戦のさなかを駆けめぐり、旧支配者の眷属を追ったり、追われたりすることになる。

このような場合、合戦を周辺状況として扱う。合戦の中、探索者は矢弾を避けるために行動を阻害されたり、戦闘に巻き込まれるなどして生命や正気の危険にさらされることになる。

戦場を駆ける

探索者が戦場のただ中を移動したり、偵察やけが人の手当などの行動を行なう場合、キーパーは戦場の中心を示し、どの程度危険な場所にいるかを決定する。

戦場において、安全を確保したり、敵や略奪目的の雑兵の目を逃れるには、〈幸運〉ロールや指定された技能ロールを行なわなければならない。これらの判定は、探索者が移動したり、行動したりする前に行ない、失敗した場合は危険度に応じたペナルティを受ける。

激戦区：戦場の中心

戦闘の最も激しい場所。直接敵味方が激突し、軍馬が走り、鉛玉や矢も飛び交っている。

〈回避〉ロール、〈隠れる〉ロール、各種武器技能ロール、〈乗馬〉ロールのいずれかに成功しないかぎり、移動したり、行動したりできない。失敗すると、1D8ポイントのダメージをMPか耐久力か正気度に受ける。どの数値にダメージを受けるかはプレイヤーが選ぶことができる。また、耐久力の場合は鎧で減らすことができる。ただし、判定に自動失敗（「96～00」の出目）した場合は減少できない。

ここから脱出するには、キーパーの指定する回数だけ移動に成功しなければならない。

野戦場：会戦の最中

軍団同士の激突には至っていないが、すでに戦闘が始まり、矢弾が飛び交い、時折、少数の兵団や騎兵が行き来する戦場。

移動したり、行動したりすることは可能であるが、毎ターン、〈幸運〉ロールを行ない、失敗すると攻撃を受ける。1D8ポイントのダメージをMPか耐久力か正気度に受ける。耐久力の場合は鎧で減らすことができる。誰かが自動失敗した場合、1D4名の敵兵士NPCに襲われる。

この場所から脱出するためには、キーパーの指示したターン数だけ移動に費やさなくてはならない。

周辺：戦闘の外側

合戦場に近いが、戦場とはなっていない地域。戦場に

向かう兵士が移動していることもあるが、直接、矢弾が飛んでくることはない場所。

移動したり、行動したりすることに影響はない。

何らかの判定で誰かが自動失敗するたびに、[1D4－1]名の敵兵に遭遇する可能性がある。

なお、この地域は状況次第で、乱戦に巻き込まれ、野戦場に変化する可能性がある。

この場所から脱出するためには、キーパーの指示したターン数だけ移動に費やさなくてはならない。

屍山血河：激戦の跡

激戦区での戦闘が終了したのち、そこは多くの屍や重傷者が放置され、血の河の流れるおぞましき場所となる。

移動したり、行動したりすることに影響はない。

一定時間ごとに、〈幸運〉ロールを行ない、失敗すると、1D8名の落ち武者狩りの農民、1D3匹の食屍鬼、あるいは、何らかの妖魔と出会う可能性がある。

この場所から脱出するためには、キーパーの指示したターン数だけ移動に費やさなくてはならない。

Deal of Battle

合戦の処理

戦国時代の合戦において、勝敗を決するのは指揮官の技量や兵士の数ではなく、部隊の士気である。どんなに数が多くても士気の低い部隊は烏合の衆にすぎない。不屈の闘志を持つ指揮官に率いられた寡兵が、自軍に数倍する敵を破ることもある。わずか二千の織田軍が、四万五千の今川軍を破ったとされる「桶狭間の戦い」などはその好例と言えるだろう。

“比叡山炎上”において、合戦の結果をある程度ランダムに判定したい場合、各勢力の戦闘能力を戦力に置き換え、戦力による抵抗表ロールを行なって勝敗を決定する。手順は以下の通り。

【1】戦場の決定
【2】有効戦力の算出
【3】状況要素
【4】抵抗表ロール
【5】被害の算定

これを合戦の1局面ごとに繰り返す。1局面を表す時間は状況により変わるが、1時間から1日を単位とする。

戦場の決定

合戦を行なうにあたり、戦場を決定する。合戦に参加する勢力の戦術などにより、以下のケースが考えられる。

【1】野戦

野外での正面衝突。鉄砲と弓矢隊の応酬のあと、長槍隊、騎馬隊の組み合わせで直接、激突する。

【2】奇襲

野外の衝突。〈土地勘〉、〈忍び歩き〉、〈自然〉などの技能を用いることによって、相手の有効戦力を制限できる。

【3】攻城戦

城を攻める戦い。通例、城攻め側が3倍の数を持って初めて成立すると言われる。

城は防御側の戦力に、1000名から1万名相当の戦力を換算する。いわゆる野戦用の防護柵、空堀などはそれぞれ100名から1,000名相当の防御側戦力に当たる。

有効戦力の算出

まず、戦闘に参加する各勢力の戦力をひとまとめにし、最も戦力の少ない勢力の戦闘員数に応じて基本となる戦力を決定する。なお、有効戦力の上限は各勢力の中で[最も低い戦力＋20]であり、それを超える分は余剰戦力となる。

劣勢側の戦闘員数	戦力	戦闘規模
100名～999名	戦闘員数÷10	小
1,000名～9,999名	戦闘員数÷100	中
1万名以上～	戦闘員数÷1000	大

こうして、それぞれの軍団を数値化する。

例えば、桶狭間の合戦全体を見た場合、今川軍4万5千に対する織田本軍の数は2千とされる。

劣勢の織田軍が1000名以上なので、戦闘規模は中、戦力は[戦闘員数÷100]となり、今川450に対し、織田20となるが、今川軍の有効戦力は[織田軍＋20]の40に制限され、残り410は余剰戦力となる。

有効戦力と余剰戦力は、全軍が一度に戦闘に参加する訳ではないことを現している。ある時間帯、実際に参加する戦力はもっと少ないものである。例えば、合戦の一番槍を争う局面では、双方の全戦力の10%程度、大規模な合戦でも数百同士が戦っていることが多い。

桶狭間の戦いの場合、今川四万五千のうち、織田軍二千の突撃に対応できたのは本陣に従う五千とされている。

状況要素

さらに、以下のようなさまざまな要素が有効戦力を上下させる。最大で±3程度の戦力修正が各項目ごとに課せられる。

【1】部隊の士気

士気が高い部隊はより高い戦力を有する。士気が低い部隊はその逆である。

戦闘開始の時点で指揮官が不在だったり、発狂するなどして指揮系統が混乱している部隊は、－3の戦力修正を受ける。

【2】部隊の練度

よく訓練された部隊はより高い戦力を有する。逆に、結成されたばかりの部隊や、別々の部隊を寄せ集めたような部隊は戦力が低くなる。

【3】地形・天候
盆地などの狭隘な地形、泥濘、峠など地形、濃霧、豪雨、降雪などの天候条件により、戦力が減少することがある。
桶狭間の戦いでは、狭隘な地形が軍勢の多寡を埋めたというのが旧来の通説である。

【4】一騎駆け
勇猛な騎馬武者が一騎駆けを行ない、戦場全体にその存在感を示す場合がある。その騎馬武者は〈修羅〉のロールを行なう。
成功した場合、敵側の戦力は1D3減少する。失敗した場合、騎馬武者は戦死する。

【5】指揮官の技量
指揮官の指揮や駆け引きにより、有効戦力が変動する。
指揮官が以下のロールに成功するたびに、戦力に＋1する。大成功ならば＋2、自動失敗ならば逆に－2する。

〈修羅〉、〈洞察〉、〈地位〉、〈魅力（APP×5）〉、〈幸運〉

奇襲の場合、〈土地勘〉や〈自然〉など適切なロールを加えても良い。

抵抗表ロール
それぞれの軍団は有効戦力を比べ、抵抗表ロールを行なう。成功した軍団は、敵の戦力を1D6減らすか、余剰戦力を1D6消費して同じだけの戦力を回復するかのいずれかを選択できる。
判定に大成功した軍団は、1D6の代わりに1D10をロールすることができる。自動失敗した場合、1D6の戦力を失う。

被害の算定
1回の局面で5ポイント以上の戦力を失った部隊の指揮官は〈魅力〉ロールと〈幸運〉ロールを行なう。
〈魅力〉ロールに失敗した場合、さらに1D6の戦力を失う。
〈幸運〉ロールに失敗した場合、指揮官は1D10をロールし、その結果を直接、自身の耐久力から減らす。こうして、指揮官が死亡した場合、軍団はさらに1D10の戦力を失う。
有効戦力が0になった場合、余剰戦力が残っていれば軍を立て直すことができる。指揮官は〈魅力〉ロールを行ない、成功すれば、余剰戦力を消費して戦力を回復することができる。ただし、この方法で回復できるのは最大でも最初の有効戦力の半分までである。判定に失敗した場合や余剰戦力が残っていない場合、完全に士気崩壊し、軍団は戦場を放棄して逃走する。

Investigator in Battle

合戦の中の探索者
探索者は、合戦に自ら参加したり、後方で支援活動を行なったり、あるいは部隊の士気高揚に努めるなど、それぞれのやり方で合戦に関与することができる。
原則として、合戦に関与する探索者は局面の最初に1D3ポイントのMPを消費し、いずれかの技能ロールを行なう。成功すれば、味方の部隊の戦力を＋1するか、敵の部隊の戦力を－1することができる。大成功した場合は±1D3することができる。自動失敗した場合、意図したのとは逆の効果となる。
キーパーは、プレイヤーがどのように合戦に関与したいかを聞き、適切な技能による判定を指示すること。戦闘の規模が個人の力ではどうにもならないほど大きかったり、プレイヤーの行動宣言があまり有効でないと判断したならば、大成功でしか戦力に影響しないことにしてもよい。
なお、プレイヤーは時に「現在の」知識を用いて戦場の趨勢を劇的に変化させようとするかもしれない。そのような場合、キーパーは探索者が戦国日本のキャラクターであることを思い出させるべきである。それでも判断がつかないようなケースでは、適切な技能ロールやアイデアロールに大成功した場合に限って認めるのがよいだろう。ただし、1人の探索者が有効戦力に与える影響は、1局面につき最大3ポイントまでとする。





What Causes Insanity?
探索者を襲う恐怖

戦国日本において、探索者は常に恐怖と戦い続けなければならない。神話的怪物との遭遇や黒智との接触は言うに及ばず、戦乱の世における残酷な行為やその結果、飢饉、疫病……個人の力では太刀打ちできない物事に蹂躙され、尊厳を踏みにじられる機会には事欠かない。戦国時代とはそういう時代であったのだ。

恐怖に襲われたとき、探索者の人間性は危機にさらされる。恐怖に打ち勝つのは、探索者の精神力、すなわち正気度のみである。敗北した者は（あるいは勝利した者も）現在正気度を失い、狂気に陥る。たとえ強靱な精神を持つ者であっても、異界の怪物たちと何度も遭遇したり、長期に渡って戦場を駆けめぐるうちに少しずつ精神をむしばまれていくことになるだろう。

恐怖とは何か

“比叡山炎上”において、探索者の人間性を侵すものを「恐怖」と定義し、探索者の正気度ポイントを直接・間接的に減少させるものとする。

1.《心の闇》

探索を続けるうち、探索者は大いなる宇宙の深淵に近づき、あるいは修羅の道にとらわれていく。これらは直接探索者に狂気をもたらすものではないが、徐々に探索者の心をむしばんでいく。

《心の闇》は探索者の〈黒智〉技能と〈修羅〉技能の合計であり、「99－《心の闇》」が探索者の最大正気度ポイントになる。もし、最大正気度が現在正気度より少なくなった場合、その分だけ現在正気度を減少させる。

2. 術の使用

超常的、あるいは非人道的な努力によって身につけた力を解放する時、探索者の精神は狂気に向かって歩み寄ることになる。

探索者が習得できる術の中には、使用時に正気度をコストとして消費するものがある。こうした術を使用した場合は、指定された分の正気度ポイントをただちに消費する。この結果、術の使用時に探索者が後述する一時的狂気や不定の狂気に陥った場合でも、術自体は効果を発揮する。――たとえ、術者がもはやその恩恵を受けることができなくなっていたとしても。

3. 黒智との接触

『黒蓮蟲聲経（こくれんちゅうせいきょう）』や『朱誅龍経（しゅちゅりゅうきょう）』をはじめとする、黒智を記した経典や、その他の恐るべき事実について書かれた魔道書を読み、不幸にもその内容を理解してしまった探索者は、自らが信じてきた世界への信頼を喪失し、正気度を失う。探索者は現在正気度による判定を行なうことができる。これらの禁断の書物に関する詳細は「戦国日本における魔道書」を参照のこと。

4. 神話的怪物や超常現象との邂逅（かいこう）

『禁忌経典』に語られるおぞましき怪物たちや、その怪物たちが巻き起こす不可解な現象を目にしたとき、探索者の正気はもっとも大きな危機に直面するだろう。「ありうべからざる」ものとの邂逅は、探索者の常識を根底から覆し、狂気――われわれが常識と信じるものからの乖離（かいり）――を生じさせる。怪物との邂逅によって失われる正気度については、「おぞましき存在」に指示がある。

5. その他の恐怖

その他にも、キーパーは探索者が多大なショックを受けるような事件に遭遇したとき、「恐怖に遭遇した」として正気度による判定を課してもよい。

戦国日本は死と日常が隣り合わせの世界であり、辻に死体が投棄されるなどは日常茶飯事だったが、だからといって身近な人間の死にもショックを受けないわけではない（「恐怖に慣れて」しまうことはあるかもしれないが）。公家や武家の娘など、普段死からほど遠い位置にいる探索者は、飼い猫の死体を見ただけでもショックを受けるかもしれない。

いずれにせよ、よほど常軌を逸した惨状でもないかぎり、こうした恐怖では現在正気度の判定に成功すれば正気度を失わない程度の「軽い」恐怖であるべきだろう。

Using Sanity Points
恐怖に関する判定

探索者が恐怖に遭遇した場合、キーパーは現在正気度による〈正気度〉ロールを命じる。

成功すれば、成功時の正気度喪失値（魔道書やクリーチャーに出会った時の正気度喪失値は、「成功時の正気度喪失値／失敗時の正気度喪失値」の書式で記述されている）の分、正気度ポイントを失う。「0」と書かれている場合は失わなくてよい。

失敗した場合、失敗時の正気度喪失値を参照し、その分だけ正気度ポイントを減らす。

一時的狂気表

短期の一時的狂気

1D10	結果
1	記憶が一時的に失われる。〈アイデア〉ロールに成功しないと重要な事柄さえ思い出せない。
2	パニック状態になり、逃げ出す。
3	軽い幻覚。どのようなものを見るか設定すること。
4	感情的な爆発を起こす。大笑い、大泣きなど。
5	その場で動けなくなる。[POW×1]ロールに成功するまで、動けない。
6	制御不能な震えが全身を襲う。1行動ごとに、[DEX×5]ロールに成功しないと転倒する。
7	笑ったり、泣いたりというやや常軌を逸した反応を示す。
8	反響言語。周囲の声をそのまま繰り返し続ける。
9	目の前にある、食物でないものを食べ始める。
10	逃避行動。その場で蹲ったり、体を丸めたりして、動かなくなる。起こっていることから目をそむけ、幼児化する。

長期の一時的狂気

1D10	結果
1	軽い健忘症。いくつかの事柄を記憶しにくい。時として、〈アイデア〉ロールに成功しないと重要な事柄さえ思い出せない。
2	軽い恐怖症。どこにでもある物体や現象に対する恐怖症。それを見るたびに〈正気度〉ロールを要求される。失う正気度は0／1D3。
3	軽い幻覚。時折、何かおかしなものを見る。どのようなものを見るか設定すること。
4	奇妙な性的な嗜好。特定の状況に強い性的な興奮を覚える。
5	フェティッシュ。探索者はある物、ある種類の物、人物に執着を示す。
6	制御不能な震え。発作が起きると、手や顔が震えたり、ぴくぴくと引きつったりする。
7	ヒステリー。特定のキーワードに対して、笑ったり、泣いたりというやや常軌を逸した反応を示す。
8	反響言語。周囲の声をそのまま繰り返す癖がある。
9	奇妙な食嗜好。人が好まないユニークな物を食べることにこだわる。
10	強迫観念にとりつかれた行動を繰り返す。

なお、《心の闇》による最大正気度の減少や、術の習得／使用に伴う正気度ポイントの減少に対しては〈正気度〉ロールを行なう必要はない。

成功／失敗にかかわらず、一度に5ポイントの正気度を失った探索者は「一時的狂気」に陥る。

また、短時間（ゲーム内の時間で1時間）のうちに、現在正気度の5分の1を失った探索者はより長期的な狂気である「不定の狂気」に陥る。

正気度の減少によって現在正気度が0以下になった探索者は、「永久的狂気」に陥る。

一時的狂気

一度に5ポイント以上の正気度を失った場合、一時的狂気に陥る場合がある。

キーパーはここで、その探索者に〈アイデア〉ロールを命じる。

失敗した場合、その探索者は起こった出来事を記憶したり、理解したりできなかったことになる。発狂には至らないが、その出来事を正確に語ることができない。

成功した場合、その探索者は起こった出来事を完全に理解してしまったことになる。それはおぞましき恐怖であり、その探索者は一時的狂気にとらわれる。

キーパーは一時的狂気が短期的なもの（[1D10＋4]ラウンド続く）か、長期続くもの（[1D10×10]時間続く）かを選択する。

どのような狂気に陥ったかは、“一時的狂気表”から、キーパーがふさわしいものを選ぶか、1D10をロールしてランダムに決める（キーパーは、ロールの結果が気に入らなければ、振り直してもよい）。

一時的狂気が去ったあとは、せいぜい軽い恐怖症のように残るだけで、深刻な後遺症が残るものではない。また、狂気に陥っている間も、決して理性的な行動が不可能になるわけではない。キーパーは、どのように狂気をロールプレイするべきかプレイヤーとよく話し合っておくとよいだろう。

あるいは、キーパーは探索者がもっと単純なパニック状態に陥ったことにしてもよい。このパニックは［1D10＋4］戦闘ラウンドの間持続し、気絶したり、あらぬことを口走ったり、特定の行動を盲目的に繰り返すなどの症状を伴う。

正気度の喪失の例

正気度の喪失*	神経に障る恐ろしい状況
0／1D2	めった切りにされた動物の死骸を見て驚く
0／1D3	人間の死体を見て驚く
0／1D3	人体の一部分を発見して驚く
0／1D4	川に血が流れているのを見る
1／1D4＋1	めった切りにされた人間の死体を見て驚く
0／1D6	目を覚ましてみたら、棺桶の中に閉じこめられている
0／1D6	友人の非業の死を目撃
1／1D6＋1	死んだはずの者に出会う
0／1D10	ひどい拷問を受ける
1／1D10	死体が墓場から立ち上がるのを見る
2／2D10＋1	切り取られた巨大な頭が空から落ちてくるのを見る

*ロールが成功した場合の喪失値／ロールが失敗した場合の喪失値

戦国時代における正気度の定義

クトゥルフ神話を扱ったRPGにおいて重要なコンセプトである「正気度」ルールに関して、簡単に言及しておこう。

“クトゥルフ神話TRPG”における正気度の基盤には、アメリカ的なキリスト教倫理が存在している。正気であることとは、キリスト教倫理に基づいた社会生活を送る状態と言える。

残念ながら、これは戦国日本には適用できない。

キリスト教は、当時のヨーロッパでも最も戦闘的と言われるイエズス会の手によって、やっと伝来したばかりであるが、残念ながら、日本の社会風土を考慮したものではなく、さらに、ポルトガルによるアジア侵略の尖兵ともなっていた。当時の日本人の為政者にとって、キリスト教徒とは最新テクノロジーの運び手ではあるが、同時に、すきを見せれば、東南アジア諸国に対してそうであったように、日本侵略を企てかねない南蛮人（南から来る野蛮人）でもある。

戦国の日本では日本的な仏教倫理が社会基盤になっている。そのため、戦国日本における「正気」とは、日本的な仏教倫理に基づいて社会生活を送ることのできる状態と定義する。

その上でなお、戦国の住民たちの多くは、戦闘は恒常化した苛酷な日常ゆえに、クトゥルフ神話を知らずとも、心に多くの闇を抱き、狂気の戦場を駆け抜けている。本作では仏教説話に習って、それを「修羅」と呼び、クトゥルフ神話知識とともに、正気を損なうものであるが、同時に、戦国の世に欠かせぬ資質として扱う。

〈修羅〉技能による正気度喪失の軽減

戦国日本の探索者は皆、心に修羅を棲まわせている。それは宇宙からの恐怖に打ち勝つほどのものではないが、狂気という緩慢な死から少しだけ遠ざけてくれる。

何らかの理由で探索者が正気度を失う時、〈修羅〉ロールに成功することで、正気度の喪失を1ポイント軽減できる。たとえば術の使用時に正気度喪失が1だった場合、〈修羅〉ロールに成功すれば0になる。大成功の場合2ポイント軽減し、一時的狂気の発生を防ぐ。

この判定は1回の正気度喪失につき1回だけ行なうことができる。

なお、《心の闇》によって最大正気度が減少し、現在正気度を減らさなければならなくなった場合は軽減できない。

不定の狂気

1時間以内に、現在正気度の5分の1（小数点以下切り上げ）以上の正気度を失った場合、不定の狂気に陥る。不定の狂気は一時的狂気がより長期（1D6か月程度）に渡って続くものである。一時的狂気と同様に「精神疾患表」を参照し、ふさわしい狂気を決めること。

不定の狂気は一時的狂気に比べて重い症状を伴うのが一般的だが、セッションが終了するまでは一時的狂気と同様に扱うのがよいだろう。プレイヤーは、自分の探索者が狂気に陥ってしまったからといって探索をあきらめる必要はない。むしろ、ドラマチックなロールプレイの機会を得たと考えてほしい。狂気の果てに真実へとたどり着くのも、クトゥルフ神話の登場人物にふさわしい活躍だからだ。

永久的狂気

現在正気度が0以下になった場合、永久的狂気に陥る。これは完全な狂気であり、残念ながら戦国日本において、治療の見込みはない。精神医学という言葉すらない時代にあって、発狂した人物に対する風当たりは厳しく、遺憾ではあるが人道的な扱いを期待することはできない。

キーパーは、探索者の〈地位〉技能や職業などを勘案して、セッションの最後に彼／彼女がどのような人生の終わりを迎えたのかを語るとよいだろう。世捨て人として山野に引きこもる、家もなく辻で暮らす、というのはまだ「幸福」な余生である。地位のあるキャラクターならば「狐つき」として一生座敷牢に幽閉されるか、切腹を命じられる（あるいは殺害されたのち、表向きには「切腹した」とされる）かもしれない。

Used to Awfulness

恐怖に慣れる

同じ禁断の書物を何度も読み返したり、同じ怪物と何度も遭遇していると、ある時点から探索者はその恐怖に対して何も感じなくなる。恐怖に「慣れる」のである。禁断の魔道書を解析し、正気度と引き替えに知識を得た後は、もはや同じ魔道書からは何のボーナスもペナルティも受けることはない。

同様に、ある怪物と何度も遭遇して失った正気度の合計が、その怪物と出会うことで失われる可能性のある最大値に達した場合、それ以後、キーパーが「ある程度の時間が過ぎた」と判断するまでは、同じ種類の怪物に出会った時に正気度を失わなくてよい。「ある程度の時間」がどれだけの長さかはキーパーの裁量に任されるが、おおむね1つの冒険が終わるまでのことである。

なお、探索者が術の使用に伴う正気度の消費に「慣れる」ことはない。人間の分限を越えた力の行使は、常に探索者の精神をむしばみ続けるのである。

Increasing Sanity Points
正気度の回復

狂気への道のりは、一瞬でたどり着いてしまう場合もあるが、多くの場合は不治の病のように一進一退を繰り返しつつ、緩慢な死に向かって進んでいくものだ。

探索者には、以下の手段で正気度を回復する道が残されている。これらの回復が可能かどうかの最終的な判断はキーパーが行なう。

ただし、ひとたび永久的狂気に陥ってしまったキャラクターは、もはや正気度を回復できない。

探索を成功させる

探索を成功させ、神話的怪物たちの跳梁跋扈を一瞬たりとも食い止めることができたなら、探索者には正気度の回復という報酬が与えられる。冒険の終了時にまだ生きている探索者は、現在正気度に1D10を加えてよい。この回復は成長チェックの前に行なう。

キーパーが「探索は失敗だった」と判断した場合は正気度を回復させることができない。とはいえ、旧支配者たちの陰謀をすべて食い止めることなど不可能である。少しでも遅らせたり（それでも人間の時間の尺度から言えば十分な時間稼ぎになるだろう）、あるいは怪物たちの魔の手から逃げ延び、その顛末を誰かに語ることができただけでも、望外の成功と言えるかもしれない。

開眼

成長の結果、いずれかの技能（〈黒智〉と〈修羅〉を除く）が90％以上になったら、その探索者は一つの境地にたどり着いたことになり、2D6ポイントの正気度を回復する。

90％以上に達した技能1つにつき1回だけ回復することができる。

狂気の治療

戦国日本において、狂気は「狐つき」、「狗（いぬ）つき」、「猫つき」など、獣の霊にとりつかれたものだと広く信じられていた。このため、狂気の治療とは「つきものを落とす」ことであり、加持祈祷や滝行（滝に打たれることで俗念を払う）などが主な治療法であった。むろん、現在ではこうしたアプローチに有効性は認められていない。

とはいえ、狂気に陥った人物に対して、経験を積んだ僧侶や神職が宗教的な見地からメンタルケアを行なうことには意味がある。いずれかの宗教知識（〈神道〉、〈仏教〉、〈陰陽道〉、〈耶蘇教〉）が50％以上ある聖職者は、自分より現在正気度が低いキャラクターに対して治療を試みることができる。

こうした治療を1か月の間、継続して行なった場合、治療を行なう者はいずれかの宗教知識でロールを行なうことができる。成功すれば治療を受ける者の正気度を1D3回復する。この判定に自動失敗（「96～00」の出目）した場合、逆に1D6ポイントの正気度を失う。

治療中、正気度を失うような事件が起こった場合、治療の判定を行なうことはできない。

正気度の治療は1か月の間に1回しか行なえない。また、複数の人物から同時に治療を受けることもできない。

瞑想

宗教的な長時間の瞑想によって正気度を回復する方法である。

6時間以上の瞑想を行ない、〈瞑想〉ロールに成功した場合、正気度を1ポイント回復する。大成功した場合は1D4ポイント回復する。自動失敗の場合、逆に1D6ポイントの正気度を失う。

瞑想は、シナリオの開始前には行なえない。また、シナリオ中に使用した後は、ゲーム内の時間で7日が経過するまで、正気度回復を試みることはできない。

Increasing POW and Sanity
POWの変動と正気度

冒険中、「神剣」などの効果によってPOWが上昇したり、あるいは超常的な力によってPOWを失ったりすることがあるが、これらの効果によって現在正気度が変動することはない。キャラクターを作成したあとは、SAN（POWの5倍）と現在正気度はまったく別のものになる。

狂気に落ちた場合

戦国日本においては、一時的な狂気は決して珍しいことではなく、一時的な錯乱として流されることが多い。特に、戦場ではおぞましい行為が行なわれることも少なくないだけに、他者に被害を出さない多少の奇行を見逃す。

しかし、公式の場では、礼儀作法が厳しく、ここでの奇行は、逆に、社会的には不適合と見なされる。

回復の目途のない狂気にとらわれた場合、その行く末は身分によって異なる。

身分の高い者の場合、これは二極化する。

一般的には、引退、蟄居、謹慎などが命じられる。座敷牢に閉じ込められ、一生幽閉されることも少なくないし、謀殺されることもある。

逆に、名家の当主や一族の後継者であった場合、多少の狂気を見逃され、そのまま、狂気の人生を生きる場合もある。

日本の神道にはシャーマニズムの傾向が強いため、狂気は霊が憑依した場合に起こる現象ととられることも多かった。狂気に陥った人物は動物の霊にとりつかれ、隠り世に魂をとらわれた人々であり、現し世の人々には見えない何かを見てしまう可能性のある潜在的なシャーマンとして、おそれられる。村はずれの廃屋があてがわれ、村の施しを与えられるが、人柱として、村の危機に際して殺されることもあった。

道々の輩などは、狂気に対して寛容であり、神人などの地位を与えることとする。

第三章 戦国日本

闇物語 三

尾根道

鬱蒼とした尾根道を進んでいると、突然、轟くような音が周囲に満ちた。山そのものがうなるようだ。

「なんだ、この音は？」

佐々木がつぶやいた。

一瞬の後、突風が吹き寄せる。じっとりと湿気た嫌な風が木々の間を吹きぬける。

「お山では、風より先に風音がいたします」と、義信が言う。

「天狗様の仕業じゃよ」と熊蔵が言う。

比叡山は天狗で名高き鞍馬山から目と鼻の先である。行者姿の妖怪、天狗が、怪異の一つも起こしてもおかしくはない。

熊蔵はマタギの勘がささやくのか、ずいぶん恐ろしげなに、身を震わせている。

「お山が言うておる、ここはよくない」

「そんなことは百も承知」と佐々木が言う。

織田の武将、木下藤吉郎に仕える地侍である佐々木大膳にとって、比叡山はまさに不倶戴天の敵。そこをつなぐ密書を抱いた一行にはこの尾根道はまさに虎口である。

「間もなく、四至の浄刹結界」と義信が言う。

「比叡山の加護の内に踏み込めば、天狗も悪さはできませぬ」

ほどなく現れた分かれ道には、小さな石碑が建てられている。そこに書かれているのは「女人牛馬結界」。これより内は女人禁制の地である。荷運びの牛馬さえも禁じられている。

これが比叡山の四方を区切る浄刹結界である。

「さて、どうする？」と、佐々木が楓を見る。

「女人禁制だとさ」

「佐々木殿」と義信が言いかける。

それをさえぎるように、楓の声が響く。

「では」

皆が、分かれ道に立つ楓を振り返る。楓はほほ笑むと、法衣の袖からすっと金の鈴を出した。

ちりん。澄んだ音が響いた。

次の瞬間、分かれ道には誰もいなかった。

「楓殿は？」と義信。

「消えたな」と佐々木が首を回しながら言う。

義信は黙った。

先刻、葦原で見た通り、楓は藤吉郎の配下の乱波、すなわち、忍びである。棒手裏剣の術だけでなく、隠形、隠れ身の術にも長けているのだろう。

女人禁制の地というならば、姿を隠したのであろう。

「心配はいらねえ」と熊蔵が歩き出す。「楓はええ女子じゃから」

さらに尾根を上がる。

横川の堂宇はまだ見えぬが、遠くから鐘楼の鐘を突く音が響く。

「まだ遠いな」

尾根道に人気はない。

比叡山は多くの谷と尾根からなる。義信らが辿る尾根道も、少し外れれば、深く切り込んだ谷に落ちていく。梢の向こう、谷の向こうの尾根には黒々とした小さなお堂の影も見えるが、そこに至るにはまだ一、二刻はかかりそうである。

突如、向かいの尾根から、多勢の声が上がる。数十名が全山に響かんばかりに声を合わせる。それは奇奇怪怪な韻律に従い、天狗風よりもさらにうなりを上げて轟く。

佐々木が思わず、槍を構える。

「唱題行」と、義信が言う。「声を合わせて、経を唱える修行です。よく、お聞きなさい」

すると、聞き覚えのある一節が聞き分けられた。

色不異空（しきふいくう）
空不異色（くうふいしき）
色即是空（しきそくぜくう）
空即是色（くうそくぜしき）

「般若心経か」

数ある経典の中でも名高きものだ。大般若経より抜き出した大乗の教えを短くまとめたものという。

「すべては空なり」と、義信がつぶやき、自分も唱和しようとして、いぶかしむ顔をした。

「奇異なり。唱題行に用いるは法華経の題目。何ゆえ、般若心経をかくも声高に読誦するや？」

さらに、読誦の声は続くが、義信の耳には聞きなれたはずの般若心経が、まるで外津国の呪いのように聞こえた。

羯諦　羯諦（ぎゃーてい、ぎゃーてい）
波羅羯諦（はらぎゃーてい）
波羅僧羯諦（はらそうぎゃーてい）
菩提薩婆訶（ぼーでいそわか）

仏陀をたたえる最後の願文であるべき一節も、義信の心を波立たせた。

気づくと義信は、ひとり、見たこともない砂漠の中に立っていた。見渡す限り、白い岩の砂漠が続く。

そして、黒い羊の群れが地平線を埋めていた。

羯諦　羯諦（ぎゃーてい、ぎゃーてい）
波羅羯諦（はらぎゃーてい）
波羅僧羯諦（はらそうぎゃーてい）
菩提薩婆訶（ぼーでいそわか）

羊飼いの老婆が天上を指差す。義信は、頭上を見上げ、絶望の悲鳴を上げた。



The Warring States

戦国日本とは？

“比叡山炎上”の舞台は16世紀の日本、織田信長の生きた時代である天文3年（1534年）から、天正10年（1582年）までの戦国時代末期、特に、元亀元年（1570年）以降である。

本書ではこれを「戦国日本」と呼ぶ。

戦国時代とは日本を支配していた足利将軍家の室町幕府が実権を失い、その跡目争いから内乱状態になった応仁の乱（応仁元年／1467年）から、織田信長が将軍、足利義昭を追放し室町幕府を終わらせた天正元年（1573年）までの約100年間を指す。この後、徳川家康による江戸幕府の開設（慶長8年／1603年）で江戸時代が始まるまでの30年間を、織田信長と豊臣秀吉による織豊政権が日本を支配したとして、安土桃山時代または織豊政権期と呼ぶが、この時代は戦国の荒々しさが残っており、日本各地で戦闘が続いていたことから、戦国時代の一部と言ってもよいだろう。

戦国、修羅の時代

鎌倉幕府を滅ぼした足利尊氏は京都に室町幕府を開く。その子孫は大陸貿易を独占し繁栄したが、貴族化し武家としての統率力を失っていった。重臣たちの派閥抗争が激化し、ついに傀儡となった将軍の跡目争いから内乱状態に発展、世の中は麻のごとく乱れた。

各地を支配する守護職は自力の武力を整えて国家の統制を余儀なくされたが、実力のない国主は次々に家臣の謀反で倒されていった。下克上である。

戦国武士たちは、誇り高い戦士であるとともに、謀略と戦術に長け、あらゆる戦術を駆使する残虐な略奪者でもあった。

戦いは武士だけのものではなかった。

度重なる戦乱は社会のすべてから平和を奪い去り、度重なる飢饉や災害、疫病が戦乱に拍車をかけた。すべての社会階層が自衛のため、生きるために、日常的な戦闘状態にさらされた。

寺社は強大な武装勢力であり、武装した僧兵や神人を擁して、朝廷や武将さえも脅かした。有名な鉄砲傭兵の一派、根来衆は紀州根来寺の僧兵軍団であり、1万もの僧兵軍団を擁した。

農民も武装していた。農閑期には領主に従って、隣国との戦闘に参加した。略奪し、殺戮し、捕獲した人々を奴隷として海外に売り払うことさえあったという。たとえ、合戦に参加しなくても、近隣で合戦があれば、竹槍を持って落ち武者を狩り、戦場に残された死体を漁った。

修羅の時代であった。

鉄砲伝来

天文12年（1543年）、種子島（たねがしま）に漂着したポルトガル船が、日本に初めての鉄砲をもたらした。単発先込め式の火縄銃、いわゆるマスケット銃であった。

種子島の領主、種子島時尭（ときたか）は、この新兵器の重要性をはっきりと察知し、2丁の鉄砲を購入するとともに、地元の鍛冶屋を使って、その生産を進めさせた。銃口尾部の閉鎖機構に苦しんだものの、この部分の製作技術を学ぶと、国産銃器の生産が可能になった。『鉄砲記』によれば、この鉄砲術はその後、紀州根来寺の杉坊、泉州堺の橘屋又三郎に伝授され、日本に広まったという。その後、将軍足利義輝、義昭がこれを伝え聞き、天文18年（1549年）、時尭に求めて火薬調合の秘訣を教えてもらった。義昭は上洛した上杉謙信に火薬調合の術を伝授したという。

その後、日本国内での鉄砲生産は順調に広がり、織田信長が武田勝頼を破った長篠の合戦（天正3年／1575年）には3,000丁もの鉄砲が動員され、戦国最強と言われた武田騎馬軍団を射撃戦で撃破することとなる。

キリスト教伝来

天文18年（1549年）、イエズス会のフランシスコ・ザビエルが鹿児島に到着し、日本に初めてキリスト教をもたらした。当時の日本は仏教の国であり、キリスト教はなかなか受け入れられなかったが、日本人は新しい文化に敏感であり、やがて、多くの人々が洗礼を受けた。南蛮との交流に必要であると見て、さっそく、改宗した大名や商人も多かった。

永禄3年、ガスパル＝ビレラは幕府より布教許可を得る。その後、上洛した織田信長はキリスト教に好意的で、ルイス＝フロイスに京都居住を許したばかりか、その意見をたびたび聞き、やがて、安土城下にセミナリオ（神学校）を建設した。

信長の時代

そして、信長の時代が始まる。

信長誕生は天文3年（1543年）。天文20年、家督を継いだ信長は尾張を統一、美濃を奪取したのち大国駿河の今川義元上洛を撃破したことで名を上げる。

将軍義昭を擁して上洛、戦国の覇者となる。四面楚歌の激闘を続け、比叡山を焼き、本願寺と戦い、近代的な野戦陣地式銃撃戦で武田家を滅ぼした。

そして、明智光秀の謀反により、覇業の途上、本能寺に死んだ。遺体は確認されていない。天正10年（1582年）である。享年49歳。

一代の革命児が時代を変えたのである。

The Rice-producing Country
米作国家日本

日本は米作文化を基盤としている。米作農業が国家基盤なのである。例えば、それぞれの地域は米がどれだけ取れるか、その収穫量で豊かさが表現される。のちに加賀百万石と言われたのは、加賀の国で1年に百万石の米が取れたことを表す。1石は枡100杯にあたり、約180リットル、重量にして約150kgである。

法定の枡1杯が1升であり、この10分の1に当たるのが1合、これを普通に炊くと飯2杯となり、味噌汁、漬物などの副食を加えれば、1食に十分となる。

このため、日本の法制は安定した農村という概念に基づき作られ、歴史的にも農村を支配する侍という世界で語られる。田植え（米苗の水田への植え付け）が行なわれる春に始まり、秋には稲刈り（米の収穫）を行ない、冬は田を休ませるという1年のサイクルで暮らしている。

戦争さえもこのサイクルの中にあった。秋の収穫が終わった後に農民兵を召集して行なわれ、春の田植え前には戦いを止めて、農民を村へ戻した。信長は傭兵部隊を金で集め、常設軍を形成することで、このサイクルを打ち破ったことで、戦国の覇者となったのである。

この風習は非常に強く、農民の中には兵として徴集されないかぎり、村から出ずに一生を終える者も多かった。そのため、村の中だけの濃密な社会が形成され、村外からくる外来者を精霊神「客人（まれびと）」として扱う反面、村の中に淀む罪や穢れを客人に押し付けて、村の外へ捨てようとする意識が強い。村の外はすなわち異世界なのである。

食生活

食生活の中心は米であるが、米は代用通貨でもあったことから、農民にとっても必ず食べられるものではなく、ヒエ、アワ、麦などを米に混ぜて炊き、雑炊にして食べることが多かった。

仏教の影響で、獣の肉は禁忌とされている。動物の乳を利用する習慣もなく、鳥と魚が主要な動物性蛋白質となる。どちらも焼くか煮て食べた。魚の刺身は新鮮な魚が提供できる地方でのみ行なわれ、干したり、酢で締めたりした。後者は後代の寿司に通じるものであるが、戦国時代では押し寿司といい、熟成発酵食品であった。肉が少ない代わりに、大豆を加工した味噌、納豆などの植物性加工食品が多用された。野菜や豆類、山菜、茸、海草などを、味噌や醤油で煮炊きして食べた。調味料としては塩、醤油、味噌、酢が用いられた。

都市部では魚介や海草を干したものから出汁を取る。西欧におけるスープベースに当たるが、そのための干し昆布や鰹節は贅沢品で、農村では、大豆から自作した味噌と醤油、米から作った酢、海岸で作られた塩が調味料として使われた。

一般的な庶民の食事は1日2回、朝夕で、雑穀混じりの米、野菜や山菜を入れた味噌汁、野菜の漬物程度である。豊かな場合は、魚を焼いたものがついた。貧しいものは雑穀と野菜を煮て量を増やした雑炊に頼った。

衣料

戦国日本では、麻を中心にした布地で作った着物を重ねて着用し帯で締める。絹は高級品で貴族や大名しか使えなかった。木綿は近年、普及した輸入品で、国産が始まったものの、まだ一般市民には広がっていなかった。

仏教で殺生が禁じられていたため、衣服は植物性の素材に限られた。毛皮を着るのは狩人など一部の特殊な人々だけだった。

温暖で湿潤な日本では、兜（かぶと）を着用すると蒸れやすいため、武士の間では、頭の中央をそり、両側に残った髪をまげとして結う独特の髪型が発達した。これが身分表示となるため、普段は頭に何もつけなかった。降雨、降雪の際は草で編んだ笠をつけた。公家など朝廷周辺では通気性の良い烏帽子（えぼし）が用いられた。

古代日本では布や皮の沓（くつ）をはいていたが、平安以降、この風習は廃れ、親指と中指で押さえるサンダル形式の草履（ぞうり）や、これに足首まで回る固定紐を加えた藁製の草鞋（わらじ）が使われるようになった。戦国日本の場合、ほとんどの人々は素足か草鞋だった。木製のサンダルである下駄は、都市部と僧侶たちの文化に残り、しばしば、山中を走る僧兵は坂に対応できる高下駄を用いた。

靴下にあたる部分には、親指の分かれた足袋（たび）が用いられたが、多くの人々は普段、素足だった。雪の多い地方では足袋を重ね、さらに、藁で編んだ藁靴、竹で編んだカンジキを用いた。

雨具は、藁をマント状に編んで背中に背負う蓑、菅の笠があった。油紙で作られた傘は贅沢品で、一般的ではなかった。

米の容積単位

尺貫法	メートル法	米での重さ
1合	約180 mℓ	約150 g
1升＝10合	約1800 mℓ	約1.5kg
1斗＝10升	約18 ℓ	約15kg
1石＝10斗	約180 ℓ	約150kg

米俵1俵は、4斗。



Oda Nobunaga

織田信長

天正3年（1534年）、織田信長が誕生する。

幼名を吉法師という。尾張国下四郡を支配する守護代織田氏の三奉行の一人、織田信秀の二男であった。織田家は越前斯波家の守護代として、尾張に派遣された代官であった。もとは劔神社の神官の家系とも言われる。氏神、織田劔神社は三種の神器のひとつ、天叢雲剣を祭神とするという。また、織田領内には、牛頭天王を崇拝する寺社があり、しばしば織田家は劔神社と午王社に戦勝を祈願した。

信長は若いころから奔放な性格で、独特のファッションセンスと並外れた好奇心、勘の強い短気な性格などから「おおうつけ」と称された。

当時、隣国の美濃には油商人から主家を乗っ取って国主となった梟雄、斎藤道三がいた。策略と武断で知られ、蝮と恐れられた戦国武将である。信長の父信秀は尾張統一の間の外圧軽減のために、道三の娘、濃姫こと帰蝶（時期外れの蝶の意）と信長の政略結婚を決めた。この婚儀で弓矢・鉄砲500丁をそろえて見せた信長に天才を見た道三は、子の義龍よりも娘婿の信長を愛したという。その結果、息子の義龍に攻められ、非業の死を遂げることになる。

17歳で家督を継いだ信長は相変わらずの奇矯な行動を続けたが、傅役の平手久秀がその死を持って諫言したことをきっかけに武将としての才覚を現し、信長を認めなかった叔父や弟を倒して尾張一国の統一を果たす。信長25歳の時であった。

桶狭間の戦い

尾張を統一した信長の前に、最初にして最大の危機が訪れる。

永禄3年（1560年）、東海の雄、今川義元が上洛のため、西上を開始したのである。駿河・遠江・三河の兵四万五千という大軍である。対する尾張の軍勢はわずか二千、篭城か降伏しか生き残る道はないと言われたが、織田信長は桶狭間で休憩中の今川義元の本陣を奇襲、義元の首級を上げた。

突然の奇襲によって、主将を失った今川軍は崩壊した。

この戦いには諸説あるが、地元の乱波の頭目、簗田正綱が第一の功績と顕彰されていることから、乱波勢による情報収集から、乾坤一擲の奇襲戦を挑み、成功したとされる。

ここに信長の天才性を見る人が多いが、このような危険な戦いを挑むことはこれ以降、なかった。以降の戦いでは、傭兵を中心とした機動軍団による高速機動戦の様相が強く、その兵力はしばしば数万の規模で、敵を凌駕する戦いが多かった。

足利義昭と信長

信長は尾張統一の直前、上洛し、第13代将軍足利義輝に謁見する。幕府への助力を名乗り出るが、当時、尾張半国の支配者にすぎなかった信長は軽んじられた。

義輝は幕政を将軍の手に取り戻そうと奮闘していたが、三好長慶の死後、その権力を継承しようとした松永久秀と衝突、永禄8年（1565年）、攻め殺された。義輝は上泉信綱に剣を学び、塚原卜伝に奥義を伝授された剣豪であり、多数の敵兵を切って捨てたが、衆寡敵せず、殺されてしまった。

永禄10年（1567年）、ついに美濃を攻略した信長は、本拠地を美濃の稲葉城に移し、この地を岐阜と改めた。このころから天下布武の印章を使い始める。

翌年、義輝の弟、義昭を美濃に迎える。義昭は幼くして南都一乗院に預けられ、覚慶と名乗った。義輝が殺された際、松永勢に狙われたが、遠い南都（奈良）にいたのが幸いして、細川藤孝、和田惟政ら幕臣に救われ、脱出したのである。

その後、朝倉氏に頼っていたが、覇気のない朝倉義景に嫌気の差した義昭は、信長からの申し出に応じて美濃に入った。

永禄11年（1568年）、信長は四万の兵を擁して上洛、三好勢とその傀儡であった第14代将軍義栄を京都から追った。三人衆と対立していた松永弾正は降伏し、信長の傘下に加わった。

元亀の兵乱

こうして、第15代将軍となった義昭は僧として育ったため、兄ほど時流を理解していなかった。やがて、傀儡の身を脱するべく、各国の勢力を操り、信長包囲網を築く。

これに応じたのが、出来星大名の信長に先を越された武田、上杉、北条、朝倉、そして中国地方を支配する毛利であった。さらに、法外な矢銭（軍資金）を強要された寺社、比叡山延暦寺と真言宗総本山石山本願寺、高野山、根来寺がこれに加わり、百万を超える信徒が信長の敵に回り、織田信長の分国で一向一揆が勃発した。織田信長は四方に敵を抱え、さらに内なる敵を抱えたまま、激しい戦いの日々を送ることになる。これを元亀の兵乱という。

元亀年間（1570〜1573）の戦国大名



金ヶ崎撤退戦

元亀元年4月、越前の朝倉を攻めようと北陸へ向かった織田信長の背後で、妹婿であった近江の浅井長政が裏切りを起こした。

危機に陥った信長は全軍撤退を命じると、単身、馬に乗って京都へ駆け戻った。この時、殿軍を買って出たのが、信長の小者から侍大将に成り上がった木下藤吉郎、のちの豊臣秀吉である。彼は先鋒を務めていた徳川家康、明智光秀とともに、挟撃で全滅しかねない危険な役目をやり遂げ、京都に帰還した。

この金ヶ崎撤退戦こそ、美濃攻めのきっかけとなった墨俣一夜城とともに、木下藤吉郎の出世を形作ったものである。

織田軍団の特色

このあたりで織田軍団の特色について述べておかねばならないだろう。

戦国大名とはいえ、年中、戦争をしているわけではない。

兵員の大半が農民である。そのため、農閑期にしか戦争はできない。戦国最強と言われた武田信玄や上杉謙信が天下統一を果たせなかった理由がこの半農半兵体制にある。

ところが、商業的に繁栄していた尾張では、その金で傭兵を雇い、常設軍を作ることができた。おそらく信長の父信秀の時代から始まっていたことだろう。もともと、尾張の温厚な土地柄から兵が弱く、それを補う意味もあったのであろう。

信長はこの傭兵制度を最大限に活用した。

大量の傭兵部隊を集中して、敵を圧倒した。永禄11年の上洛時には六万もの兵員を率いて、京都の諸勢力を排除した。

さらに、この大軍を機動軍団として、重要な戦線にどんどん移動させながら、戦った。兵士たちはあちこちを転戦した。織田軍団はその機動力で敵を圧倒した。あまりの移動の速さのため、長足、韋駄天とも言われた。

傭兵部隊を率いる武将も、外部のものをどんどん採用した。小者から侍大将に成り上がった木下藤吉郎（のちの豊臣秀吉）、美濃の名族出身ながら、各地を漂泊していた浪人の身から側近となった明智光秀、甲賀の地侍から登用された猛将、滝川一益がその出世頭である。

軍団構成図（天正10年ごろ）

信長

信忠軍団	織田信忠
一門衆	織田信雄ほか
北陸方面	柴田勝家（佐々成政、前田利家）
近畿方面	明智光秀（細川藤孝、筒井順慶）
中国方面	羽柴秀吉（宇喜多秀家）
関東方面	（滝川一益）
四国方面	（織田信孝）
遊撃軍	丹羽長秀、九鬼嘉隆ほか
旗本	
吏僚	京都所司代 堺代官

比叡山攻め

陣容を整えた織田軍団はその年の6月に再び浅井・朝倉攻めに向かった。姉川の戦いでこれを打ち破ったが、浅井・朝倉勢は比叡山に逃げ込んだ。

比叡山は奈良時代より仏法の根本道場であり、天台宗の総本山でもある。全国に数十万の信徒を持ち、多くの宗祖が比叡山に学んだことから、天台宗以外にも大きな影響力を持つ。

深く峻険な尾根には無数の堂塔が立ち並び、僧侶一千、僧兵一万とも言われる一大勢力をなしている。表参道に当たる坂本には比叡山に協力する山門衆が住まい、同盟関係にある日吉大社二十一社もある。琵琶湖の水軍衆である堅田衆も比叡山に忠誠を誓い、琵琶湖西岸は比叡山の王国と言えた。

聖地、比叡山にいきなり攻め込むわけにもいかず、織田信長は比叡山延暦寺に浅井・朝倉への支援中止を申し入れた。

その内容は以下の通りである。

今後、信長公の味方をするならば、分国中にある山門領を元のごとく返還する。

出家の道理によって、一方の贔屓(ひいき)はできぬならば、手を出さずに静観されよ。

もしも、この二条に従わないならば、根本中堂、山王二十一社以下、すべてを焼き払う。

しかし、比叡山はこれを無視し、浅井・朝倉勢をそのまま山中に匿っていた。

そのため、織田勢は比叡山を囲み続けた。

9月には石山本願寺が決起し、紀州の雑賀衆を招集、織田軍団との戦いに踏み切った。10年に渡る石山合戦の始まりである。同時に、伊勢長島での一向一揆が激化し、信長の実弟、信興(のぶおき)が戦死する。

四方を包囲され、苦戦した信長は年末、正親町(おおぎまち)帝の仲介により、浅井・朝倉との和議を結ぶに至る。

この和議によって一息ついた織田軍団は、翌元亀2年正月より、姉川を封鎖し、北陸と本願寺の連絡を絶つ。そして、比叡山に対してにらみを利かせたが、比叡山は信長を侮り、浅井・朝倉への支援を続けた。

同年9月、織田信長は四万の軍で比叡山を包囲し、これを焼き討ちした。すべての僧侶も許さずとし、一木一草まで焼き払えと命じた。全山が炎に包まれ、ほとんどのお堂が焼け落ち、僧侶、俗人合わせて三千以上が殺された。

明智光秀は、このとき、助けを求めた高僧たちを保護し、助命嘆願の願いを添えて、本陣に送ったが、信長は許さず、その首をすべて切らせた、という。

後の太閤記には、この時、見かねた秀吉が、一部の僧侶を横川から逃がしたとされるが、真実は明らかではない。

この惨劇ののち、明智光秀は近江、坂本の地を与えられ、城を築くように命じられた。浪人上がりの明智が織田軍団初の城持ち大名となった。

武田信玄の死

比叡山焼き討ちは、第六天魔王と呼ばれた織田信長の悪名を世に知らしめた。

義昭の密書を受けた武田信玄は、元亀3年(1572年)の秋、上洛の兵を起こす。そのまま、関東になだれ込んだ戦国最強の軍団は、12月には織田軍団の東辺境を守る徳川家康を三方が原に破ったが、信玄が病に倒れ、進軍はそこで止まった。

元亀4年4月(1573年)、戦国最強とうたわれた甲斐の虎、武田信玄は信長と直接対決する一歩手前で力尽きた。

信玄の死により、信長包囲網はほつれを見せ始めた。

焦る足利義昭は同年7月、毛利の支援を受けて、自ら兵を上げるが、信長は大軍を持ってこれを包囲し、無力化した義昭を京都から追放した。これによって、室町幕府は滅びた。

これを受けた正親町帝は、元号を「天正」と改めた。

直後の8月、信長は越前に侵攻、朝倉義景は自刃に追い込まれる。返す刀で近江・浅井も攻め、浅井長政とその父、久政も奮戦の末、自刃して果てた。最後を知った長政は妻としていた信長の妹、お市の方と娘3名を信長勢に送り返した。

狂気の影

元亀の激闘は明らかに信長の精神をむしばんでいた。

翌天正2年正月、岐阜城に集まった重臣たちに、織田信長は漆塗りの髑髏(どくろ)、薄濃(はくだみ)を披露した。朝倉義景、浅井久政、長政親子の髑髏を加工したものである。

元亀の兵乱の皮切りとなり、もっとも苛烈な戦いを強いられた近江・越前の領主をこうしてさらしたのである。

同6月、武田信玄の嫡男、勝頼は武田騎馬軍団を率いて東海へと襲い掛かった。遠江高天神(たかてんじん)城が奪われたが、信長は奪還をあきらめ、その軍を伊勢長島の一向一揆に向けた。実弟、信興を殺した一揆勢の殲滅を決意したのである。包囲し、糧秣を断ったうえ、降伏した者も含めて、一揆勢二万人を殺戮した。

一揆の国が滅びた。

凄惨な殺戮劇に、諸国は恐怖を感じた。仏敵、第六天魔王と呼ばれた信長が本性をあらわにしたのである。

長篠の戦い

翌天正3年4月、信玄の後継者、武田勝頼は徳川家康の守る三河になだれ込んだ。

戦国最強と言われる武田騎馬軍団に対して、信長は三千丁もの鉄砲をそろえ、馬防柵の後ろからこれを連射した。当時の種子島銃は火縄式のマスケット銃、つまり、先込め式の単発銃であり、要塞や山岳で使うには便利だが、野戦の主力にはならないと見られていた。

信長は川を挟んだ場所に陣を敷き、空堀の後ろに馬防柵を立てた野戦陣地を構築するとともに、鉄砲隊を三列に分け、入れ替わりながら、連続発射させる三段打ちを行ない、弾幕を張った。当時、最高級と言われる国友村の銃を多数導入、堺の煙硝を独占した結果、その弾幕は絶えることがなかった。数時間後、武田騎馬軍団は空堀と馬防柵を越えることなく殲滅された。

この三段打ち作戦は信長の戦略的な天才を示す例であるといわれる。一説には、西洋に関する情報収集を怠らなかった信長は、当時、西欧で試みられていた野戦陣地戦術に関して聞き及んでおり、武田騎馬軍団に応用したのではないかとも言われる。小説家、宇月原晴明の『信長　あるいは戴冠せるアンドロギュノス』は、長篠に構築された馬防柵と空壕に、コルドバ式野戦陣地の影響があると述べている。

武田勝頼はその後も辺境を脅かしたが、天正10年、追い詰められ、天目山に自刃した。

安土城建設

天正4年（1576年）、信長は琵琶湖東岸の安土に城を築くことを命じた。普請奉行は丹羽長秀である。建設に3年を要したが、古今無双の巨大な天守閣と石垣を持つ巨城となった。内部には壮麗な装飾が施され、5階は八角形の黄金の仏間、6階は四角形の道教図を配した書斎とし、さらに、下の階には絢爛たる宝塔を含めた吹き抜けまであったと言われる。

天正7年（1579年）5月、完成した巨城を見たルイス・フロイスは壮麗にして清潔な名城であるとした。

天正8年（1580年）閏3月、安土城南の田を埋め、そこを教会用地として伴天連に与えた。この地に神学校（セミナリオ）が築かれ、安土城消失の時まで、賛美歌が鳴り響いた。

天正10年、本能寺の変ののち、明智光秀が安土城を奪うが、彼自身は三日後には秀吉との決戦のため、安土を離れ、二度と戻らなかった。光秀の死から二日後、安土城は出火し、全焼した。後に、秀吉によって廃城とされ、関ヶ原の戦いの前夜には豊臣方に利用されることを恐れた家康によってその石垣までも破壊された。

仇敵滅ぶ

信長にとって、もはや恐れるべき難敵は越後の上杉謙信だけであった。

天正5年8月（1577年）、柴田勝家を対象とする上杉攻めが始まった。これに対応するべく、大和信貴山（しぎさん）城の松永久秀が謀反を起こし、織田軍団の背後で決起した。

松永久秀は旧三好の武将の一人で、第13代将軍義輝を殺し、東大寺大仏殿を焼いた、悪逆非道の戦国武将である。信長上洛時に降伏、その傘下に加わったものの、「反逆こそ武士の本懐」とうそぶき、信長を討って天下人になるという野心を捨てなかった。その結果が信貴山篭城である。

信長は冷静に上杉を牽制し、信貴山を囲んだ。救援なく、ただ篭城するしかなくなった老将に対して、信長は最後の温情をかけた。松永が持つ名物の茶釜「平蜘蛛」を譲れば、許すとしたが、松永は「平蜘蛛」に火薬を詰め、自爆して果てた。

期を逸した上杉謙信は翌天正6年（1578年）春、織田軍との決戦を前に、病死した。脳卒中とも、暗殺とも言われる。

かくして、東方の敵はほぼ消えた。

すでに、宿敵本願寺も無力化が進んでいた。天正5年に、その信徒衆の中でも最も強力な鉄砲衆である、紀州雑賀衆を滅ぼし、根来衆を離反させた。海上から兵糧を

織田信長関連年表

さまざまな出来事、合戦などのうち、重要と思われるものをまとめた。記述されている年月日はすべて旧暦の表示である。

1534年（天文3年）
5月12日、信長、尾張に生まれる

1542年（天文11年）
信長、8歳にして那古野城主になる

1546年（天文15年）
元服

1547年（天文16年）
今川領三河の吉良大浜にて初陣

1549年（天文18年）
2月24日、信長、斎藤道三の娘・帰蝶と結婚

1551年（天文20年）
3月3日、父織田信秀没し、17歳で家督を継ぐ

1553年（天文22年）
1月13日、信長の傅役・平手政秀諌死；4月20日、信長、正徳寺にて斎藤道三と会見

1555年（天文24年）
4月20日、信長、清洲を攻略、清須城入城

1556年（弘治2年）
4月、信長の支援者であった斉藤道三、嫡男斉藤義龍との戦に敗れて死去；8月24日、稲生の戦いにて織田信行軍に勝利

1557年（弘治3年）
11月2日、再度謀反した織田信行を討つ

1559年（永禄2年）
2月2日、単身上洛し将軍足利義輝に拝謁

1560年（永禄3年）
5月19日、桶狭間の合戦で今川軍に勝利

1562年（永禄5年）
1月11日、松平元康と清洲同盟を組む

1563年（永禄6年）
7月、小牧山に築城。清須城から移る；小牧山南麓に城下町を形成

1566年（永禄9年）
4月、朝廷に献金；9月24日、信長配下の木下藤吉郎が墨俣に築城成功

1567年（永禄10年）
8月15日、稲葉山を攻略。岐阜城と改名し、小牧山城から移る；9月、近江の浅井長政に妹の市を嫁がせ、盟友の一人とする

1568年（永禄11年）
2月、織田軍、北伊勢を平定；7月27日、美濃立政寺に足利義昭を迎える；7月29日、美濃立政寺に出仕する；9月7日、上洛の軍を発す；9月14日、織田軍、近江を平定；9月26日、織田軍、上洛する；天下布武の印の使用を開始

運んでいた毛利水軍には苦戦し、織田水軍は壊滅の憂き目にあったが、天正6年秋には、九鬼嘉隆に建設させた巨大鉄甲軍艦により、これを殲滅した。

信長はもっとも信頼する羽柴秀吉（木下藤吉郎）に、中国地方を支配する毛利攻めを命じた。その結果、毛利勢の支援も断ち切られた本願寺は完全に孤立し、天正7年（1580年）3月、信長と講和、本願寺法主であり、一向一揆を支配して活躍した顕如は引退、本願寺を去った。本願寺は焼かれ、越前一向一揆も鎮圧された。

10年に渡る石山合戦が終わり、織田信長に敵対する実力者はもはや中国の毛利、四国の長宗我部しかいなかった。

伊賀攻め

天正9年（1581年）2月、信長は正親町帝の前で、馬揃えを行なった。帝を招いての軍事パレードである。毛利攻めで奮戦中の羽柴秀吉を除き、ほとんどの武将が集結し、織田軍団の威容を示した。

同9月、織田信長は息子、信雄を大将とした大軍をもって伊賀を攻めた。

伊賀は京都と安土にある山間の小国であるが、その場所柄から、早期に国人地侍たちの合議で運営される伊賀惣国制度が発達した。どこにも属しない独立国家であったのだ。ここに住まう伊賀者たちは山野を駆け巡って鍛えた体を生かして、独自の体術、戦術を発達させ、各国に諜報系の傭兵として雇われた。隣国の甲賀と並び、いわゆる忍びの里である。

甲賀が六角氏の傘下に入っていたのに対して、伊賀は伊賀惣国一揆が支配する独立国家であり、傭兵忍者を輸出することで成立していた。しかし、信長による天下統一が進むにつれ、その存在は邪魔なものになっていった。

信長の次男、信雄が、天正7年（1579年）9月、独断で伊賀を攻めたが、伊賀の得意とするゲリラ戦で翻弄され、大敗を喫していた。

天正9年の第二次伊賀攻めは、信長自身が発令した徹底的な殲滅戦であった。伊賀惣国の地侍1万人が抵抗したが、織田軍団の包囲は徹底したものであり、伊賀全土が焦土と化した。

神への道

天正10年（1582年）、織田信長は、自らを神と崇めるように命じた。それは宗教そのものに対する挑戦であり、絶対君主への道であった。もっとも困難な敵と思われた武田信玄、上杉謙信の二人が、信長と直接対決の前夜に病死したこと、この年、武田勝頼を完全に滅ぼしたこと、10年間、戦い続けた本願寺勢を屈服させたことなどから、自らを神に守られているとしたという。彼は盆山と呼ばれる山型の石を安土城の天主に掲げ、これを神体として拝むように命じたのである。

すでに、朝廷は望むかぎりの官職を自由に選べとさえ、信長に伝えていた。しかし、信長は答えなかった。

ルイス・フロイスの記述によれば、この時期、すでに信長の目は海外に向いていたという。大陸攻略の図式が彼の脳裏には浮かんでいたのである。

1569年（永禄12年）
1月5日、織田軍、京に乱入してきた三好軍に勝利；2月27日、二条城築城開始

1570年（永禄13年／元亀元年）
1月25日、足利義昭に条書5ヶ条を送る；4月20日、織田軍、突如3万の兵を京から発す；4月27日、越前討伐中の織田軍に浅井長政離反の報が伝わり、全軍撤退；4月28日、織田軍の殿軍の木下藤吉郎、金ヶ崎城より撤退；5月21日、暗殺者の狙撃を受けながらも岐阜へ帰還；6月28日、織田・徳川連合軍、姉川の戦いにて浅井･朝倉連合軍に勝利；9月12日、石山本願寺、信長に対して挙兵；11月21日、信長の弟・織田信興、伊勢一向一揆にて死去

1571年（元亀2年）
9月12日、織田軍、比叡山延暦寺を焼き討ち

1572年（元亀3年）
9月、足利義昭に条書17ヶ条を送る

1573年（元亀4年／天正元年）
7月18日、足利義昭を追放。室町幕府滅亡；8月17日、織田軍、朝倉家本拠・一乗谷城へ侵攻。朝倉義景自刃し、朝倉家滅亡

1574年（天正2年）
3月28日、蘭奢待を拝領する；9月29日、織田軍、長島一向一揆を平定

1575年（天正3年）
5月21日、織田・徳川連合軍、長篠の戦いにて武田軍に勝利;8月19日、織田軍、越前一向一揆を平定；11月28日、信長、嫡子・織田信忠に家督と濃尾2国を譲る

1576年（天正4年）
1月、安土城築城に着手；2月23日、安土に移る；7月13日、織田水軍、第1次木津川口の戦いで毛利水軍に敗北

1577年（天正5年）
8月17日、信長配下の松永久秀謀反；9月23日、織田軍、手取川の戦いにて上杉軍に敗北；10月10日、織田軍により、信貴山城落城。松永久秀爆死

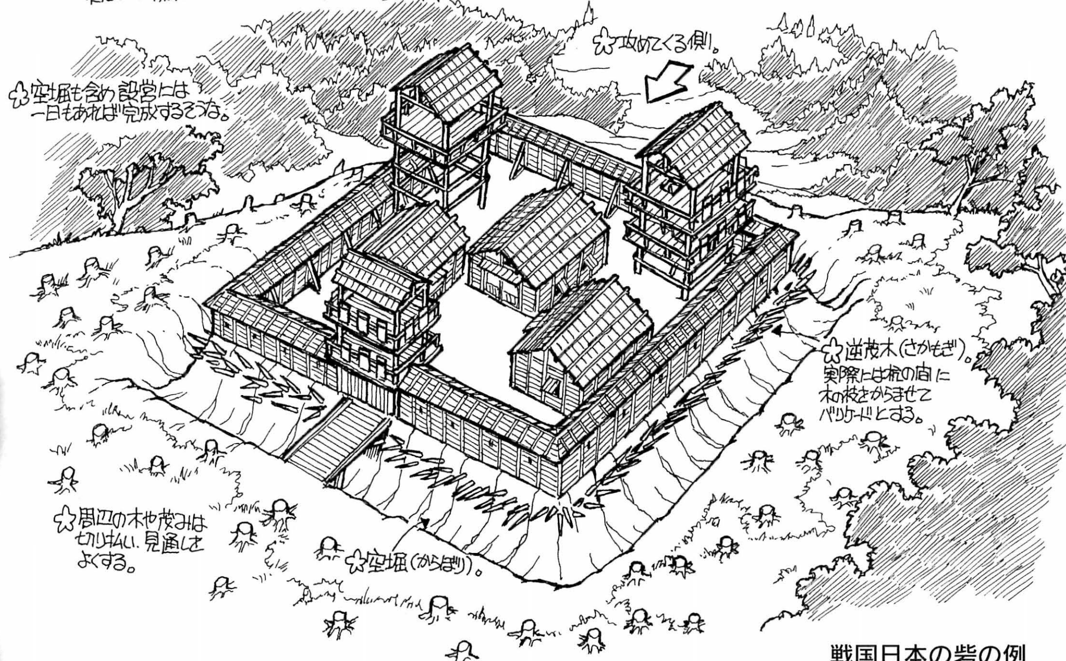
1578年（天正6年）
7月3日、織田・上月城が落ち、尼子勝久自害；7月16日、織田水軍、第2次木津川口の戦いにて毛利水軍に勝利；10月21日、信長配下の荒木村重謀反

1579年（天正7年）
安土城完成

1580年（天正8年）
1月17日、信長配下・羽柴秀吉軍、三木城攻略。別所長治自刃；3月10日、竹生島詣でに外出中に無断で外出した女中数名を信長が斬る；8月12日、佐久間信盛親子を追放

1581年（天正9年）
10月25日、信長配下の羽柴秀吉軍、兵糧攻めにより鳥取城を攻略

1582年（天正10年）
3月11日、織田・徳川・北条連合軍の侵攻により、武田勝頼自刃。武田家滅亡；5月29日、信長、京・本能寺に入る;6月2日、明智光秀謀反。京･本能寺にて信長落命。享年49歳。信忠も二条城に自刃。



戦国日本の砦の例

本能寺の変

同年6月、京都本能寺にいた織田信長を、腹心、明智光秀が襲った。軍団のほとんどは各戦線に出払っていたため、信長の下に兵は少なく、奮戦したものの、信長は死んだ。そのまま本能寺は焼け落ち、信長の死体は発見されなかった。

光秀の謀反の理由には諸説ある。直前に下された苛烈な命令のためであるとも、人質に出した母が信長の戦略上、見捨てられ、殺された恨みが原因であるとも言われる。光秀にとって、革新的な信長との人間関係のストレスが大きかったと見るものが多い。

その一方で、その後、天下を取った豊臣秀吉の陰謀が光秀を謀反に追い込んだという説もある。本能寺の変を受けてからの秀吉の行動の素早さには、光秀謀反の印を嗅ぎ取っていた気配があるのだ。

いずれにせよ、戦国の覇者、織田信長は歴史の表舞台から退場し、光秀も秀吉に敗れ、逃走中、土民の竹槍に斃（たお）れたとされる。

戦国日本の単位

戦国日本では、尺貫法に基づく長さの単位が用いられた。基本となるのは、人間の身体になじむ寸と尺である。1寸は約3cm（ほぼ親指の長さ）、1尺は約30.3cm（ほぼひじから手首までの長さ）で、1尺＝10寸となる。また1寸＝10分（ぶ）、10尺＝1丈（じょう）である。また、一文銭（平均直径25mm）がいくつ並ぶかで、十六文などのような表記をする場合もある。

建物を計る際には、6尺を一つの単位とし、これを1間（けん）と呼んだ。およそ1.8ｍとなる。足軽の用いる長槍は3間（5.4ｍ）に及んだ。

道を計る場合には、60間（109ｍ）を1町、36町（3.9km）を1里とした。

面積では1間四方を1坪と呼び、これは畳2枚分に当たる。

重量は銅銭を基準にし、銅銭何枚分であるかで計る。

容積は米の消費量に基いている。1回の食事に用いる米の量が1合、1000合で1石になる。1石はおおよそ、1日三食、米を食べた場合の年間米消費量にあたるため、国家の物資生産量の基準となり、武士の領地収入を石で表現するようになった。のちの豊臣秀吉、木下藤吉郎がお役について初めてもらった報酬が（年収）15石であり、養うべき一族や配下を考えるとかなり苦しい状況であった。



History of Hieizan

比叡山の歴史

一隅を照らす、これ国宝なり。
——最澄『山家学生式』

比叡山は京都の東北に位置する山である。海抜848ｍの大比叡岳を最高峰に、四明ヶ岳、横高山、水井山などからなる連山である。

古くは日枝山、稗叡山とも書かれていた。もともとは大山咋神の支配する地であったが、天智天皇の御世6年(667年)、近江大津宮造営に際して、三輪山の大物主神が招かれ、大比叡神としてまつられた。比叡山の麓に栄える日吉大社の始まりである。

古くから霊峰として信仰されてきた山で、鎌倉期の説話集『古事談』によれば、比叡山の山上で多数の貝殻が発見され、ここは昔、竜宮があった場所とされた。

伝教大師最澄上人(767～822年)が延暦4年に入山する以前から山岳修験者の修行場となっていたようだ。奈良時代には仏教に詳しい藤原武智麻呂が比叡山山上に仏堂を営んだことが『懐風藻』の詩文によって伝えられている。

伝教大師最澄

比叡山のふもとには後漢孝献帝の末裔と称する漢氏が住んでおり、大陸風社会を形成していた。早くから、この地域では仏教が広まっていた。

最澄も、この漢氏の出自で、父は三津首百枝で、幼名を広野という。彼が生まれた際には、それを祝うため、蓮の花が一帯に降り注いだという伝説がある。

15歳で出家し、最澄を名乗る。近江国国分寺の最長老である行表に法相教学と華厳一乗を学んだ。行表は唐から来日した僧から如来禅、天台止観禅を学び、最澄にこれを伝えた。

20歳になり、東大寺で受戒した最澄は、延暦4年(785年)、突如、比叡山にこもり修行生活に入った。延暦7年には草庵を大嶺山中に移し、薬師堂、文殊堂、経蔵の三棟を建て、一乗止観院と称した。いわゆる比叡山延暦寺の始まりであるが、元号をいただく延暦寺の名前が許されるのは最澄の死後である。

最澄は鑑真和上の伝えた「摩訶止観」、「法華玄義」、「法華文句」の天台三大部の研究に没頭、ついに法華経の教えこそ最高の真理であるという結論に達した。

延暦16年(797年)、最澄は宮中で御斎会の読師を務め、国家鎮護の役を担う内供奉十禅師の一人に補任される。翌年には南都七大寺の高僧10人を比叡山に集めて法華会(法華十講)を行なう。

最澄の学識は広く知れ渡り、桓武天皇の保護を受けた。最澄の新仏教(天台宗)を重用することは、朝廷に食い込み、太政大臣から皇位を狙った弓削道鏡に代表される、南都(奈良)仏教の専横と対抗しようとする桓武天皇の政策にも合致していたのである。

桓武天皇は最澄に唐への短期留学を命じる。延暦23年(804年)、最澄は遣唐使藤原葛野麿に従って入唐した。同じ遣唐使の一員に、私費留学生として空海がいたが、船も異なり、空海の船が南に流されたため、二人が唐で出会うことはなかった。

最澄は天台山で道邃と行満について天台の奥義を学ぶ。越州竜興寺の順暁から胎蔵界、金剛界の灌頂を伝授され、真言密教を学ぶ。

翌24年、最澄は摩訶止観、金字妙法蓮華経七巻、金字金剛般若経一巻、金字菩薩経一巻、金字感無量寿経一巻など、230部460巻の経典、疏(注釈書)などを持ち帰った。

同年、最澄は宮中に願い出て、年分度者(国費で得度修行する僧侶)2名を得て、摩訶止観を学ぶ止観業と、大毘盧遮那経を学ぶ遮那業を修行させることを許された。これで、天台宗は、南都六宗と並ぶ独立した宗派として公認されたのである。

保護者であった桓武天皇の死後、最澄は政治的な苦難の時期を迎える。『山家学生式』を著し、厳しい修行制度を定める一方、南都仏教の小乗戒を廃して、大乗円頓戒を立てる。弘仁11年(820年)には、『顕戒論』三巻をまとめて嵯峨天皇に上奏し、天台宗独自の大乗戒壇設立の許可を求めたが、勅許が降りるのは弘仁13年6月、最澄が入滅した七日後であった。翌年には「延暦寺」の寺額が下賜され、比叡山延暦寺の発展が始まった。

死後、最澄には伝教大師の名が送られた。

慈覚大師、円仁

最澄の死後、最澄の入唐に翻訳僧として同行した義真が指導者の座につき、いわゆる天台座主の始まりとなった。

当時、天台宗には最大のライバルがいた。唐で真言密教の奥義を学んできた天才、空海である。当時の公家たちは現世利益をもたらす加持祈祷を好み、法力に優れた空海を認めた。最澄自身も、空海に弟子入りし、密教経典を借りて書写するなどしていたが、やがて、決裂、両者は断交するに至った。

そこで義真は後継者候補である円仁、円珍らを唐に留学させた。

承和5年（838年）から9年間、唐で密教を学んだ円仁は天台密教の基礎を築く。嘉祥2年（849年）、比叡山東塔に総持寺を建て、文徳天皇の玉体護持のため、真言密教の大法「熾盛光法」を行なった。これ以降、天台宗と朝廷の関係が深まっていった。

円仁は入唐に先立ち、横川と呼ばれる比叡山の奥地に移って法華経を書写し、これを納める小堂を建てた。これが後の横川中堂である。

仁寿4年（854年）、円仁は第三台天台座主に任ぜられ、祖師最澄廟の浄土院、四種三昧の修行場である常行三昧堂、文殊楼など造営するなど一山の整備に寄与した。諡は慈覚大師。

その弟子、相応和尚は円仁から不動明王法などを伝授され、国家鎮護を目的とした回峯行という天台修験道を作り上げた。比叡山屈指の修行場、無動谷の明王堂の開祖でもある。

5代目座主、円珍

第5代座主となった円珍は最澄の直弟子ではなく、義真の弟子であり、さらに母は空海の姪であった。円珍は仁寿3年（853年）に唐へ留学、福州開元寺では中天竺摩掲陀国の大那蘭陀寺からきていた三蔵般若怛羅から直接、サンスクリット語を学び、金剛界大悲胎蔵大日仏印、七倶智曼素室利印法梵夾経などの密教を学んだ。その後、洛陽、長安など中国各地で厳しい修行を続け、5年後に帰国した。

円珍は清和天皇や摂政藤原良房のために大悲胎蔵灌頂壇を設けて国家鎮護を祈り、貞観8年、園城寺を授けられ、初代別当となった。同10年には5代目座主となり、以降、23年に及ぶ治山期間に比叡山の密教色がさらに深まっていくことになるが、同時に、天皇や摂政家の信任の厚い円珍座主の存在によって、多くの寺領が寄進され、比叡山延暦寺の財政的な基盤が固まった。比叡山三聖として、日吉神社の大比叡、小比叡、聖真子を敬い、受戒や灌頂の際には山王大明神の座を設けるなど、各種の儀式の整備を進め、天台宗発展に寄与した。

しかし、最澄の直系でない円珍が座主になったことは、直系の弟子たちの反発を招き、円仁学派と円珍学派が争う「山門」、「寺門」対立の時代を生み出すこととなる。

円珍はこうした対立を心配しつつ、入滅した。その円珍の火葬骨を入れた円珍の木像が作られ、お骨大師として信仰されている。諡は智証大師。

元三大師良源慈恵

円珍の死後、円仁学派の山門派（慈覚派）、円珍学派の寺門派（智証派）の対立が激化し、僧兵による比叡山や園城寺双方の攻撃が続く。やがて、承平5年（935年）、根本中堂が炎上焼失し、比叡山は荒廃する。

第18代座主、良源は全山の再興に力を尽くしたことから、比叡山中興の祖と言われる。

不動法に長じて、護法の守護神とされる。修行中、鏡に映った御影が角のある悪鬼の姿に変わったことから、角大師とも呼ばれ、疫病避けの神として御影信仰を生んだ。正月三日に入滅したことから、元三大師とも呼ばれ、各地で信仰されている。



宗門の混乱俗化と鎌倉仏教

良源の努力にもかかわらず、山門派寺門派の対立は収まらず、天元年間には法性寺座主選任問題に絡んで、両派の争いが激化し、とうとう円珍派は比叡山を離れ、円城寺に移った。正暦4年（993年）には山門派が寺門派の寺院を攻め、焼き払ったことから、寺門派門徒千人が山を降りて、園城寺に立てこもり、以降、両派は武装闘争を繰り広げる。こうした悪僧たちから、後の僧兵衆が誕生する。彼らは数を頼んで武力に訴え、神輿を奉じて強訴するようになった。

さらに、混乱の原因となったのが、宗門の俗化である。

良源が死ぬ際、後継者に指名されたのは関白藤原師輔の子、尋禅であった。以降、修行年数や学識にかかわりなく、名門出身の人物が座主に選ばれるようになり、比叡山は俗化していく。

このように皇族の子弟が出家弟子入りし、その後、格別の地位につくのはこの時期の仏教界の潮流であり、多くの門跡寺院が誕生した。比叡山の場合、大原三千院（梶井坊、梨本円融坊とも）、粟田口青蓮院、大仏妙法院、竹内曼殊院、山科毘沙門堂の五箇門跡が生まれ、時の権力と結びつくようになった。

宗門の混乱や俗化が進む中、比叡山の中から多彩な宗派が誕生する。

円仁の不断念仏の思想を一般化した空也、融通念仏を唱えた良忍、往生要集を著した源信などを経て、法然上人源空が浄土宗を開く。延暦寺は急速に成長した浄土宗を恐れ、法然、親鸞を遠島流罪とするが、親鸞は浄土宗を加速させた浄土真宗を開き、妻帯のうえ、独自の教団を形成した。親鸞は最初、比叡山無動寺谷大乗院で修行している。

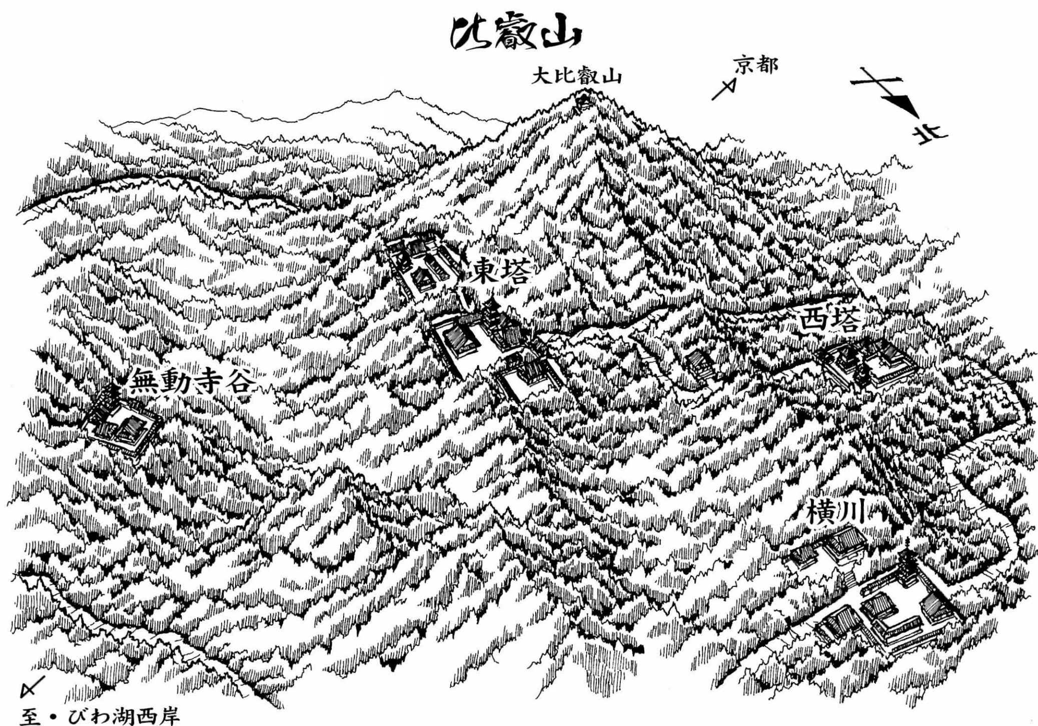
比叡山で天台密教を学んだ栄西は宋に留学し、天台山に学んで、禅を重視する臨済宗を開いた。横川解脱谷寂静坊で修行した道元も宋で学び、純粋な禅宗を目指して曹洞宗を創始した。

無動寺谷円頓坊で修行したのち、諸国を遍歴した日蓮は、南無妙法蓮華経を唱える日蓮宗を立てた。阿弥陀仏が成仏したときから衆生の往生は定まっていたとして、時宗を開いた一遍上人も比叡山に学んでいる。

戦乱と比叡山

一大武装勢力となった比叡山は、たびたび戦乱に巻き込まれ、また、参加した。

後鳥羽上皇は山門の武力を頼みに鎌倉幕府と戦った。



承久の乱である。この戦いは上皇の敗北に終わり、比叡山も疲弊した。

後醍醐天皇の時代、朝廷側について、天皇をお山に保護するが、足利勢総勢50万に包囲され攻め立てられた。座主尊澄は還俗し、南朝に従って吉野に下った。

この時、比叡山と敵対する園城寺は足利に味方し、園城寺は比叡山を自らの末寺にして、荘園を奪う策謀を展開するが、室町幕府は比叡山の座主に足利家の子弟を送り込み、支配下に置くこととする。足利義満の代には子供の義円や義承が座主になり、教団を経営、比叡山も再建が進んだ。

しかし、義円はその後、還俗して将軍義教となり、比叡山に立てこもる僧兵を攻め立てた。この結果、義教に抵抗する多くの僧侶が自害して果てた。

かくして、世俗の権力と結びついて内部抗争を繰り返していた比叡山は、ついに、織田信長によって壊滅させられることとなる。いわゆる比叡山焼き討ちである。

この結果、第166代天台座主覚恕は引退し、武田信玄のもとに逃れ、甲斐で死んだ。以降、信長の死ぬ天正11年まで復興の許可は出なかった。

Hieizan: Overview

比叡山概要

比叡山延暦寺

比叡山延暦寺というは特定の寺院を指すものではない。比叡山に点在する無数の寺社の総称であり、それらがすべて、天台座主の支配下にある。

比叡山の結界は、最澄が定めたもので、弘仁9年の勅許によれば、「比叡山の四至は、東は江際を限り、南は富谷を限る。西は下水飲を限り、北は楞厳院を限る」とある。当時の距離にして六里四方、現在では約4km四方が山上の浄刹結界となる。南辺は無動寺谷、北は横川、東は坂本、西は八瀬の長谷出までとなる。

さらに、戒律が厳しくなる「内の結界」があり、その区切りには「女人牛馬結界」と書かれた石碑が置かれた。これより内側には、女性も牛馬も踏み込むことが禁じられていたのである。

なお、仏陀の誕生を祝う花祭りの日、旧暦4月8日だけは東坂本口の結界が開かれ、花摘み堂まで女性が上がれるようになっていた。これは祖師最澄が登頂して来た母と再会した場所と言われている。古代の畿内ではこの時期に未婚の女性が山に登り、花を摘んで早乙女になる儀式があり、それを尊重したものではないかとも言われる。

三塔十六谷

比叡山は東塔、西塔、横川の三塔を中心に、十六谷に及ぶ。三塔の名は最澄の計画した六所宝塔計画から来たもので、近江宝塔院（東塔）と山城宝塔院（西塔）が築かれた。その後、円仁が開いた横川に、根本如法塔が築か

れ、これらの宝塔を中心に各種の寺院、堂宇が建設され、三塔と呼ばれるようになった。

東塔は根本中堂を中心に、比叡山の中核というべき施設が集まった場所である。その傘下には東谷、西谷、南谷、北谷、無動寺谷が属し、戦国期には75坊に及んだ。

西塔は山城宝塔院を中心に、円仁座主の代に充実した地域である。四種三昧（ししゅざんまい）の修行のために建設された常行堂と法華堂は、担い堂として知られる。その傘下には東谷、南谷、北谷、南尾谷、北尾谷が属し、48坊に及ぶ。

横川は比叡山結界の北限にあり、坂本の表参道から見て、もっとも奥地に当たる。もとは円仁座主が留学の前、健康に不安を覚えたため、横川にこもって写経をしたことから始まる。根本如法塔を中心に、修行場が多く、日蓮など各宗派の始祖がここで修行している。その傘下には、兜卒谷、香芳谷、戒心谷、解脱谷、般若谷、飯室谷が属し、27坊に及んだ。

この他、五別所として、東塔には神蔵寺谷、西塔には黒谷、横川には帝釈寺、釈迦院、安楽谷が属した。東塔の東谷は八部尾と虚空蔵尾に分かれた。これらの谷にはそれぞれ中心となる寺堂があり、周囲には僧侶たちが住まう多くの山坊が存在していた。

Toutou(Eastern Tower)

東塔

東塔は根本中堂を中心に、比叡山の中核というべき施設が集まった場所である。全体を称して、一乗止観院とも呼ばれる。

根本中堂

最澄上人は比叡山山頂に草庵を結んで間もなく、山中に一本の霊木を得た。上人は一刀三礼して、この木を使い、釈迦、薬師、弥陀の仏像を刻んだ。

このうち、薬師如来をまつったのが、完成したばかりの一乗止観院であり、後の根本中堂である。

この薬師如来の前にともし続けられているのは、最澄上人の願いを伝える「不滅の法灯」である。

総持坊、蓮如堂、本願堂

東塔北谷の山坊。僧侶の住居である。

ここには、一つ目一本足のように見える奇妙な絵を描いたヒノキの板が掲げられている。

総持坊の先にある蓮如堂は浄土真宗中興の祖、蓮如上人が修行した場所として知られる。

植生

比叡山はもともと、モミ、ブナの原生林であった。信長の焼き討ちで焼けたため、江戸時代の植林でスギ、ヒノキの人工林に変わった。

その奥、本願堂は最初に、最澄が草庵を結んだ場所であり、天台の聖地である。

大講堂

議論や説法をするための講堂。根本中堂から已講坂（いこうざか）を上がった場所にある。比叡山の主要行事が行なわれる場所である。

何度も焼失し、現在のものは昭和31年の焼失後、坂本から移築されたものである。

この北側に、多くの仏典漢籍を集めた前唐院があったが、焼き討ちで焼失することとなる。

一乗戒壇院

一乗とは大乗。最澄の願いであった大乗戒壇の設立は、ほかの宗派の反発を買い、その死まで許されなかった。死後7日目に許可が下り、天長4年（827年）に一乗戒壇が建立された。

内部は石敷きで、中央の須弥壇には釈迦如来、文殊如来、弥勒菩薩がまつられている。天台宗の僧侶はここで受戒して国のために尽くす菩薩僧となることを誓うのである。

法華総持院

戒壇院の西には近江宝塔院を中心に、灌頂堂、阿弥陀堂などを含む法華総持院が建設された。法華経800巻を収める六所宝塔の一つであったが、1323年焼失し、戦国期にはまだ再建されていない。ありし日はまさに極楽浄土と言われた。

文殊楼

根本道場の前にある急な石段を上がったところを虚空蔵尾というが、その上にあるのが文殊楼。比叡山に参拝する場合、山門に当たる文殊楼をくぐっていくのが正式な作法であるという。

慈覚大師円仁が中国五台山の文殊菩薩堂に習って創建した。2階建の楼門で上楼には文殊菩薩がまつられている。

四種三昧の一つ、非行非座三昧を行なう修行場でもあったため、一行三昧院とも言われた。

星峯稲荷

虚空蔵尾の北斜面に星峯稲荷がある。

本尊荼枳尼天（だきにてん）は辰孤王菩薩にして六臂（ろっぴ）を持つ。これは六道世界の衆生を利益教化する印である。延暦のころ、白雪の神狐となって、虚空蔵の地、星の峯に至り、諸人の罪、穢（けが）れを祓（はら）い、福徳を施したという。地元の信仰があつく、商売繁盛、家内安全の神となっている。

大黒堂

伝教大師が根本中堂を建設した際、守護神として、最澄自作の大黒天をまつったお堂。

よく知られる七福神風の大黒様が、実は三面で、その背から、如来風の六手が生える様は、神仏習合による大黒の変化を物語るものである。

お堂の前には、石の摩尼車があり、これを回すだけで



お経を読んだのと等しい功徳があるという。のちに秀吉が信仰したことから、出世大黒天と呼ばれる。

浄土院

東塔と西塔の中間地点に位置する浄土院は、伝教大師最澄の霊廟で、最澄自身が定めた「山家学生式（さんげがくしょうしき）」の十二年籠山行に務める侍真僧が厳しい修行生活を行なう修行場である。

侍真僧は、最澄が生きているかのように仕えている。

侍真僧になるためには、一日三千回の五体投地の礼拝を繰り返し、梵網経にある「仏の好相」を獲得しなければならない。

比叡山最大の聖地であり、その静謐（せいひつ）を守るために、徹底的な清掃が行なわれる。そのため、浄土院は掃除地獄とも言われている。

御廟のほかに、拝殿と阿弥陀堂、侍真僧が生活する政所（まんどころ）がある。

山王院（千手院）

法華総持院の裏手から雲母坂（きららざか）を上がり、弁慶水を経た先にあるのが山王院である。雲母坂はここで分かれ、四明が嶽を経て、鞍馬、洛北へと向かう。

山王院は円仁が住んでいた山坊で、千手観音を祭っていたことから、千手院とも言われる。

Mudoujidani

無動寺谷

東塔より南へ山を渡った修行場。明王堂を中心にする。慈円座主の来歴から青蓮院門跡の支配下にある。

円仁の弟子、相応和尚がこの地を中心に千日回峯行を確立し、以来、天台修験道の中心地となる。明王堂では千日回峯を為し遂げた大阿闍利が不動明王に仕えている。

明王堂の西にある弁才天堂は、回峯中の相応和尚を守るため、白蛇として顕現した弁才天を祭っている。

大乗院は『愚管抄』を著した慈円が学問に励んだ場所で、親鸞上人もここに学んだ。親鸞が刻んだ木像は空腹のあまり蕎麦を食ったという伝説がある。

Saitou(Western Tower)

西塔

西塔は山城宝塔院を中心に栄え、比叡山最後の建築である瑠璃（るり）堂など、古くからのお堂が多い。現在、比叡山最古とされる釈迦堂は、もとは園城寺の弥勒堂であり、比叡山に移築されるのは秀吉の時代になってからである。

東塔が僧侶の初期教育を担い、比叡山の主要行事を担当するのに対して、西塔はより専門化が進んだ専攻課程に当たる。

山城宝塔院

西塔の中心近く、釈迦堂の裏手、丘の上には山城宝塔院を中心に、弥勒の石仏を祭った大伽藍があった。高さ2mにも及ぶ弥勒菩薩が絢爛と輝いていたという。

残念ながら、信長の焼き討ちによって焼失したまま、現在も再建されていない。現在では弥勒の石仏と、高さ10mに及ぶ相輪樘（そうりんとう）だけが残されている。

釈迦堂

にない堂から石段を下った先が釈迦堂である。平安初期の創建で、転法輪堂ともいう。西塔の中堂であったが、元亀の兵乱で焼け、秀吉の時代になって円城寺の弥勒堂を移設した。

石段の途中には、恵良堂、政所（止観道場）があり、西塔の中心的な場所であったことがわかる。

にない堂（二内堂）

最澄の伝えた四種三昧の修行のために建設された法華堂、常行堂のことで、二つがつながっていることから、弁慶が背負って上がったとされ、にない堂と呼ばれるようになった。

常行三昧、常座三昧、半行半座三昧、非行非座三昧の四種三昧に対応した四つの堂院が三塔に建設されていたが、すべて元亀の兵乱で焼かれ、西塔の法華堂、常行堂および東塔の文殊楼（非行非座三昧院）だけが再建された。常行堂は90日間、歩きながら「南無阿弥陀仏」と読経し続ける常行三昧、法華堂は90日間、座り続ける常座三昧の修行を行なう場所である。いずれも三年籠山行の一環として毎年8月から10月に行なわれる。



現在の瑠璃堂

椿堂

聖徳太子が比叡山に登った際、突き刺した椿の杖が根付いたとされる伝説の地。ここに立てられた椿堂は、常座三昧の修行場である。

この近くにはかつて親鸞上人が念仏三昧にふけった聖光院があったとされる。

瑠璃堂

平安初期に創建されたお堂の一つ。全面銅張りで京都側を眺望できる山腹にあり、完成したころはその輝きが内裏からも見えたといわれる。

西塔から少し離れた山腹にあったことから、元亀の兵乱を免れた唯一の堂宇となった。

黒谷青龍寺

瑠璃堂からさらに尾根を渡った奥にある修行の地。

元三大師良源が開き、聖たちが念仏に明け暮れた。若き日の法然もここで修行した。

Yokawa

横川(よかわ)

西塔から峯道をたどりおよそ3.7km、不二門(ふにもん)を区切った先が横川である。横川は比叡山結界の北限にあり、もっとも奥地に当たる。円仁や良源が隠遁生活を送った場所で、修行場が多い。

根本如来塔

円仁が根本杉の祠で始めた写経を納めた塔で、塔中に多数の仏典写経を納めてある。

この手前にある竜池は、円仁が法力で大蛇を封じたとされる場所で、池の中央には小さな祠、竜王社がある。

横川中堂

横川の中核施設で、崖を利用した舞台作りのお堂で、総丹塗りである。石垣は坂本に集う石工集団、穴太衆の手になるものである。

内陣に祭られているのは聖観音で、外陣より一段低いのは天台様式の特徴である。

元三大師堂(がんさんだいしどう)

比叡山中興の祖、元三大師良源の住んでいた「定心坊」のあった場所に作られた講堂である。

良源は法力豊かな僧侶であった。永観2年、全国に疫病が蔓延したことから、良源は巨大な鏡の前で禅定に入った。すると鏡の中の良源の姿がだんだんと骨ばかりの鬼、夜叉に変わった。弟子の一人、明普がこれを写し取った。良源はこれを判に起こし、配布するように命じた。このお札を張れば、たちまち病魔は退散していった。以来、角大師と呼ばれる。

良源はおみくじの元祖でもある。漬物の発明者でもあり、定心坊漬けが今も残る。

元三大師堂は横川における講義、議論の中心であり、季節ごとに法華経の議論が行なわれるため、四季講堂と呼ばれる。大師堂に勤める僧侶は毎日、多量のお経を読む。朝から晩まで読経を続けるため、「看経地獄(かんきんじごく)」と呼ばれる。

定光院(じょうこういん)

日蓮が修行したという荒行の地。横川の中でも奥地の渓谷深く下った場所にある。この先は瀧尾権現があり、ここから流れる権現川は比叡山麓の重要な水源となっている。

元三大師御廟(みみょう)

良源の廟である。御廟は「みみょう」と読み、比叡山開祖最澄の御廟(ごびょう)と区別する。

四季講堂の北200mほどの場所だが、ここへの山道は東回りの猿馬場(さるがばんば)と、西回りの龍馬場(たつがばんば)がある。比叡三魔所の一つとされ、神秘的な場所である。

飯室谷

横川の奥にある修行場。不動堂を中心に行者が集い、江戸期に入って千日回峯に取り組むことになる。北端の安楽律院は厳格な戒律主義を維持し、比叡山でも異端の道を歩む。

Sakamoto

坂本

比叡山東麓の門前町を坂本という。

昔は京都側の修学院口を西坂本、琵琶湖側を東坂本と呼んだ。戦国時代は東坂本を中心に、南の穴太集落、湖岸の三津浜あたりまでを含めて坂本と呼ぶようになっていた。

坂本は比叡山の表参道である「本坂」の出発地であると同時に、比叡山に関する経済活動の本拠地として、食料補給、山門領の年貢米の収納などを行なった。

山を降りた老僧の住む里坊の地であり、50を超える寺院が集まる寺町でもあった。

また、比叡山の守護神である日吉大社は山王様とも呼ばれ、坂本の中心でもあった。

参詣路

坂本から比叡山山上へ通じる参詣の道は何本かある。

まず、日吉大社二の社横から東塔につながる本坂が表参道である。入り口の石段脇には六角地蔵が控える。石段を登り、後に南禅坊が出来るあたりで、浄刹結界に当たる。花祭りの日にだけ開かれる花摘堂はさらにこれを上がった先である。その先で、八王子山からつながる尾根道、悲田谷道との合流点には石仏がある。そのまま、船橋坂を上がれば、東塔の下に出る。戦国時代はこのあたりには多くの僧坊があった。

坂本から叡南へ向かうのが無動寺路。庄墓の横から急な登り坂を上がり、「相応水」という湧き水を過ぎるとさらに急峻な不動坂に入る。最大の難所である。不動坂を越え、幾つもの沢を渡り、一度、谷底の道を渡った先が無動寺谷である。

坂本の名刹、西教寺の裏手から奈良坂を経るのが横川への抜け道だ。奈良坂を上り切ったあたりには穴太積みの石垣が見える。飯室谷である。ここから中尾坂、戒心谷の尾根道である。うっそうとした林の中の道を歩んだ先は横川である。

日吉大社

比叡山の麓にある日吉大社は、比叡山の守護神である。別名、日枝神社、山王権現。

もともと、比叡山には大山咋神（おおやまくいのかみ）がいた。これは初穂山（今の八王子山）の神霊で、豊饒をもたらす神であったが、天智天皇の御世六年、近江大津宮造営に際して、三輪山の大物主神が招かれ、大比叡神として祭られたため、大山咋神は小比叡神となった。

その後、宇佐八幡、白山を勧請して、東本宮、西本宮、樹下宮、八王子山の牛尾宮、三宮宮と合わせて、七社をなした。七社をそろえたのは、北斗七星信仰に基づくもので「天にあっては北斗七星、地にあっては山王七社」と言われた。境内には摂社、末社が多く、山王二十一社、さらに境内87の末社を加えて、山王百八社と呼ぶ。

比叡山の守護神、山王権現となり、天台教団の繁栄とともに、全国に広がった。

八王子山

大山咋神は、東本宮の背後にそびえる八王子山の神霊である。この山頂には金大巌（こがねのおおいわ）と呼ばれる巨石を挟んで、大山咋神をまつる牛尾宮、その妻、鴨玉依姫神（かもたまよりひめのかみ）をまつる三宮宮がある。金大巌は神の降り立つ磐座（いわくら）で、古くから「朝日に輝く金大巌」と言われ、あがめられてきた。

日吉大社では春になると、奥宮から大山咋神を神輿に乗せて、麓の本宮に動座し、秋になると、奥宮へ返す。重さ1トンにも及ぶ大神輿が八王子山の坂道を上り下りする祭りは非常に勇壮なものである。この勢いを借り、比叡山の僧兵はしばしば日吉神社の神輿を振り上げて、朝廷に強訴した。

穴太衆

坂本には、独特の技法で築かれた石垣が多い。

これは南坂本の穴太集落に住む石工集団、穴太衆が作ったもので、穴太積みと言われ、比叡山炎上以降、各地の石垣に応用された。

穴太積みは秘伝で、石垣の建設現場を幕で覆って作業を続けたという。



現在の根本如来塔

琵琶湖の湖賊・堅田衆（かたた）

坂本から湖西回廊を北に上がった堅田の周辺には、堅田衆と呼ばれる水軍衆がおり、湖賊と呼ばれていた。

当時の琵琶湖には内湖と呼ばれる大小数百の湖沼が点在しており、湖岸には葦原が広がっていた。この葦原を小船で自在に移動し、琵琶湖の水上輸送を支配していたのが堅田衆である。

堅田衆もまた比叡山の門徒であり、元亀の兵乱では、織田水軍と対決した。地の利で劣る織田水軍は資金力を駆使して、本来、海上用というべき大型の軍船を建造、堅田衆の小船に対抗した。



戦国日本における注目すべき人物を紹介する。戦国時代の日本人はしばしば名前を変えるため、幼名、別名を付記した。

Oda Clan

織田家

織田信秀 1510～1551
別名：三河守従五位下
信長の父で、下克上で成り上がった戦国武将。尾張守護代の奉行の一人であったが、内外で戦い、織田本家をしのぐ勢力を息子、信長に残した。巧みな戦略で政権を奪い、同時に、朝廷に寄付を送り、官位を得た。

お市の方 1547～1583
信長の妹。海内（かいだい）一の美女と言われた。浅井長政に嫁ぎ、一男三女をなしたが、浅井は信長を裏切り、朝倉義景について滅亡した。落城前、娘らと共に救出されたが、その後柴田勝家に嫁ぎ、一乗谷城落城と共に死んだ。浅井の裏切りの際には、小豆袋を兄に送ってその危機を知らせたという。秀吉は彼女を敬愛したが、お市の方が成り上がり者に振り返ることはなかった。

織田信忠 1557～1587
幼名：奇妙丸
別名：城介、勘九郎信重、従三位左近中将
信長の嫡子で、織田家の家督を継ぎ、美濃と尾張領主となった。本能寺の変の際京都におり、二条御所で明智勢を迎え撃ったが、衆寡敵せず自刃した。

織田信雄（のぶかつ） 1558～1630
幼名：茶筅丸
別名：常真、北畠信雄
織田信長の二男。父の北畠攻めに伴い、北畠家を継ぎ、北畠信雄となった。武将として活躍したが、独断での伊賀攻めに失敗するなど、失策が多かった。本能寺の変後、信長の清洲会議で三法師の後見人となった際に織田姓に復帰し、後継者争いに加わったが、翻弄され、失策を繰り返す間に、秀吉に臣従することとなり、その後、家康にも下った。

織田信孝 1558～1583
幼名：三七
別名：三七（郎）、神戸信孝
織田信長の三男。信雄と同じ時期に生まれたが、母の坂氏は身分が低く、信孝は三男とされた。伊勢討伐の際、神戸氏の養子とされた。織田軍団の武将として、伊勢長島一向一揆平定、越前一向一揆平定、雑賀攻めなどに参加した。本能寺の変後、大返ししてきた、秀吉と合流、山崎の戦いの大将となった。後、秀吉に対抗し、柴田勝家、滝川一益と組んで戦ったが破れ、賤ヶ岳でも敗れたのちに捕えられ、自刃を強要された。

織田長益 1547～1621
別名：有楽斎（うらくさい）
信長の弟。武将としては凡庸であったが、茶聖千利休に弟子入りし、利休門下の七哲に数えられた。本能寺の変のあと、剃髪して秀吉のお伽衆となり、有楽斎を名乗った。秀吉の死後、家康と懇意になり、関ヶ原では東軍についた。淀殿の叔父に当たることから、大坂の大坂城に入ったが、家康と通じていたため、夏の陣の前に大坂城を出て江戸に移り住んだ。有楽町という地名は彼の住居からついた。

帰蝶（濃姫） 1535～1612？
斎藤道三の娘で、織田信長の正室。美濃の姫ということで、濃姫と呼ばれた。父譲りの気丈な性格であったとも言われる。子をなさなかったため、その後半生については明らかではないが、徳川期まで生きたと言われる。薙刀の名手で、本能寺では信長とともに戦ったという伝説もあるが、後代の創作であろう。

生駒吉乃 1528？～1566
織田信長の側室。信忠、信雄、徳姫の母。馬借の娘で、一度は土田弥平次に嫁いだが、夫が戦死し、信長の側室となった。
産褥が厳しく、3人の子を産んだのちに病死した。死んだのは、秀吉による墨俣一夜城建設の最中という。
一説には生駒家は織田配下の乱波の一族で、信長に仕えていたという。若いころから生駒屋敷に出入りした信長は、この家の娘を愛妾とする一方、馬喰の家に集まる諸国の情報に耳を傾けたという。秀吉がここに出入りした乱波という説もある。

お鍋の方 ？～1612？
織田信長後期の側室。近江の豪族、高畑源十郎の娘。近江八尾城主小倉実澄に嫁いだが、実澄の死後、信長の側室となり、信高、信吉、於振を生んだ。本能寺の変ののち出家し興雲院と呼ばれた。秀吉の保護を受け、京都で晩年を暮らした。

Commander of Oda

織田軍団の武将

柴田勝家　1522～1583
別名：修理亮。権六。

織田家譜代の宿老。剛勇無双の豪傑として「鬼柴田」、「かかれ柴田」、「甕割り権六」など、武勇伝に基づく異名を持つ。北陸方面軍を指揮し、一向一揆鎮圧などに功績を挙げた。

本能寺の変ののち、賤ヶ岳で秀吉と戦って破れ、正室お市の方とともに一乗谷城に自刃した。

丹羽長秀　1535～1585
別名：五郎左衛門尉、惟住長秀

織田家譜代の宿老。堅実で、気配りのできる武将であり、軍団長として活躍したほか、明智と共に内政外征に活躍した。後期は安土城の普請を奉行として仕切った。

本能寺の変以降、秀吉側についた。

佐久間信盛　1527～1581
別名：右衛門尉

織田家譜代の宿老。家督争いでは信長と対立したが、その後は織田軍団の六角攻めの先鋒として活躍した。石山本願寺包囲の主将として4年に渡り包囲戦を戦ったが、結果を出せず、怠慢を罪に問われ、高野山に追放された。

木下藤吉郎秀吉　1537～1598
幼名：日吉丸
別名：羽柴秀吉（長浜城主以降）、豊臣秀吉（太閤時代）

後の太閤、豊臣秀吉。足軽、農民の出で若いころは行商などをしていたが成功せず、信長の従者、草履取りとなった。猿、または禿ネズミと呼ばれ、短気な信長によく仕えた。

事務、情報収集、調略、普請に才能を発揮し、信長の側近となった。美濃攻略の際には墨俣に一夜城を築いた。本能寺の変後は光秀を討ち、織田家の重臣、柴田勝家、滝川一益らを打ち破り、徳川家康を服従させて天下統一を果たした。

明智光秀　1528？～1582
別名：十兵衛、惟任日向守

名家·土岐一族に属する武将。幼少時代に一族を失い、各国を放浪したのち、足利義昭の側近、細川藤孝の推挙で織田信長軍団に加わる。学識豊かで朝廷の儀礼にも通じたところから、信長に重宝され、朝廷工作を行ないつつ、方面軍団指揮官として活躍した。本能寺に信長を襲ってこれを殺したが、安土城には三日いただけで秀吉に敗れ、落ち武者狩りの土民の槍にかかって死んだ。ゆえに三日天下と言われる。

滝川一益　1525～1586
別名：彦衛門

甲賀浪人から、織田信長の傭兵隊長として成り上がった武将で、伊勢長島一向一揆を鎮圧し、長島城主となり、武田勝頼が滅びた後は関東管領に任ぜられた。本能寺の変後、柴田勝家と同盟、羽柴秀吉と戦うも敗北、徳川家康にも破れ、病死した。

簗田正綱　（生没年不詳）
尾張の地侍。桶狭間の戦いで乱波を率いて情報収集を担当、桶狭間における功第一として顕彰された。

九鬼嘉隆　1542～1600
伊勢志摩の水軍、つまり、海賊衆の長で、もとは北畠氏に仕えていたが、信長の伊勢攻めに参加し、織田水軍の長となる。石山合戦では、信長の命で建設した巨大鉄甲戦艦9隻を率いて、毛利水軍を蹴散らした。

竹中半兵衛　1544～1579
美濃の名将で、のちに秀吉の軍師となった。軍師として美濃の斎藤龍興に仕えたが、龍興は酒色に耽り、国政を省みなかった。側近から屈辱を受けた半兵衛はわずか16人で稲葉山城を奪い取り、龍興を追い出した。これはあくまで龍興の反省を促したもので、やがて、城を龍興に返し、隠居した。その後、秀吉に請われ、秀吉の軍師として采配を振るったが、毛利攻めの途中、病死した。

蜂須賀小六　1526～1586
尾張·美濃の山野に伏す川並衆の頭目で、尾張乱波の頭目の一人。羽柴秀吉の盟友で、乱波衆は蜂須賀党とも言われた。墨俣一夜城、金ヶ崎撤退戦など、秀吉の功名を助けた。

蜂須賀の家紋は卍印で、これはインド由来の塞縛采底迦（サバスチカ）である。この印は19世紀に、欧米の神智学系オカルティストたちに再発見され、やがて、ナチスの鉤十字となるのであるが、もともと、回転する魔力の印である。

朝山日乗　？～1577
日蓮宗の僧侶で、永禄11年に側近として起用された。伴天連追放を訴え、永楽12年には、信長の前でルイス·フロイスと宗論を戦わせた。出雲朝山氏の出の武士であったが、出家し、日乗を名乗る。朝廷を復興させようとして活動、後奈良帝の信任を得て朝廷に隠然たる影響力を得る。その後、信長に接近し、朝廷、幕府、信長の間の関係修復、政治交渉のために活動した。

村井貞勝　1528～1582
別名：吉兵衛、民部丞。

織田家の家臣で京都所司代。信長の上洛後、京都の留守居役として、朝廷、幕府との交渉をまとめ、京都市内の安定を担当し続けた。本能寺の変において、二条御所で死んだ。

松井夕閑　（生没年不詳）
織田信長の側近。事務官僚として活躍し、京都の調停工作から、堺の代官となった。もとは清洲の町人であったとされる。

武井夕庵（たけいせきあん） （生没年不詳）
織田信長の祐筆（書記）の一人。もとは美濃斎藤氏の家臣であったが、美濃征服後、信長に仕え、秘書的な立場についた。
宮廷の使者を取り次ぐなど、外交面で活躍した。

森蘭丸（もりらんまる） 1565～1582
別名：成利（なりとし）、乱、乱法師
信長の側近。美少年の小姓と言われる。末期の信長の側近として仕え、本能寺の変で信長と運命を共にした。

太田牛一 1527～?
又助、信定とも。織田信長の祐筆として、信長の戦いを記録し、後に『信長公記』を著すこととなる。もとは柴田勝家の臣下であったが、弓の名手で、信長に直接仕えた。

弥助（エステバニコ） （生没年不詳）
ギニア出身の黒人奴隷。イエズス会アジア巡察使アレッサンドロ・ヴァリニャーノが、インドのゴアで購入し、天正9年（1581年）、安土城での会見の際に織田信長に献上された。
弥助はその後、信長の口取り（馬引きの従者）となり、本能寺まで同行した。本能寺の変を生き延びたが、その後、どうなったかはわからない。

前田利家 1538～1599
幼名：犬千代
別名：孫四郎、又左衛門尉
織田家譜代の若侍。槍の名手。尾張荒子城主、前田利昌の四男。14歳で織田信長の小姓となる。当時、非常な美少年であった。16歳で初陣を果たし、「槍の又左」と呼ばれたが、同朋衆の拾阿弥（じゅうあみ）を切った罪で浪人となる。桶狭間、美濃攻めに参加し、功績を上げて帰参を許される。31歳で赤母衣衆（あかほろしゅう）に抜擢される。母衣衆は信長に仕える精鋭部隊で、黒と赤があり、戦場ではその色の母衣をつけ、信長からの下命を伝える伝令となった。兄の死後、荒子城主となる。柴田勝家の兵団に属し、加賀一向一揆平定後は能登の国主となる。

佐々成政 1539～1588
織田家譜代の若武者。黒母衣衆の筆頭を務め、柴田勝家に従って上杉攻めに向かう。本能寺の変後、秀吉と馬が合わず、厳冬期に、豪雪の立山を越えて家康に会いに行く「さらさら越え」を実行する。

細川藤孝（ほそかわふじたか） 1534～1610
幕臣。三淵晴員の子であったが、12代将軍義晴の寵愛を受け、名流細川家を継いだ。足利義昭に仕える謀臣で、朝廷工作に長けていた。芸術全般に通じ、古今和歌集においては、宮中でさえ伝統の絶えた秘訣を伝承する歌道の国師であった。このことがのちに関ヶ原で彼の命を救うこととなる。信長包囲の謀略で義昭を助けたが、やがて義昭の暴走に耐えかね、信長に帰参して謀略に長けた側近として仕えた。将軍家とは関係が深く、足利義晴の御落胤とも言われる。

和田惟政（わだこれまさ） 1530～1571
近江の武将で幕臣。足利義昭に仕えたことから、織田上洛後は摂津芥川城を与えられた。足利将軍家の甲賀飛脚「葦火」を統括していたと言われる。池田党との戦いで討ち死に。

福島正則 1561～1624
秀吉一門の、若武者。乱暴者で短慮だが、勇猛果敢。秀吉の死後、石田三成と対立、関ヶ原では徳川方につく。

加藤清正 1562～1611
幼名：夜叉丸、虎之助
秀吉の甥で、羽柴勢の鬼小姓と呼ばれた若武者の一人。のちに秀吉軍団の先鋒を切る槍の名手となり、秀吉の九州平定後は熊本城主になる。関ヶ原の後、謎の急死を遂げる。

山内一豊（やまのうち） 1545～1604
尾張の地侍で、もとは反信長派に属していたが、桶狭間のころから秀吉の寄騎（よりき）となった。地味な性格であったため、なかなか目立たなかったが、妻・千代の才覚が豊かで、彼女の持参金で買い求めた名馬が有名となり、内助の功の鑑とされた。信長、秀吉、家康と仕え、最後は四国の土佐24万石の藩主になった。

前田慶次 1542?～1612?
前田利家の義理の甥。実際には滝川一益の甥から前田利久の養子になったとされる。独特の美学を持つ武芸の達人で、かぶきもの（傾き者）と呼ばれた。豊臣時代、天下人となった秀吉に喧嘩を売るなど、ユニークな行動で知られた。1542年生まれとされ、信長期は前田勢の若武者として活躍した。

荒木村重 1535～1586
摂津伊丹城主。信長軍に属していたが、本願寺・毛利と通じて謀反を起こした。10か月の篭城後、本人は城を脱出する。残された家臣や家族は全員処刑された。村重は武士を捨てて茶人となり、放浪の後に、秀吉のお伽衆となった。

可児才蔵（かにさいぞう） ?～1613
美濃斎藤家に仕えた槍の名手。その後、秀吉に仕えるまで、生涯で七度主人を変えた。戦上手で、あまりに首を取るため、運ぶことができず、その口に笹の葉をくわえさせたため、笹の才蔵と言われた。己を権現様の生まれ変わりと信じていた。

堀秀正 1553～1590
別名：久太郎
信長の小姓から武功を重ね、代表的な近習となった。信長の晩年には、小姓や馬廻衆の指揮官として活躍し

た。本能寺の変の際には、秀吉幕下にいてその軍に加わった。

高山右近　1553？～1615

彦五郎、洗礼名ドン・ジュスト。熱心な切支丹大名である。

和田惟政に属していたが、その戦死後、荒木村重の配下に加わった。荒木謀反の際は信仰を選び、謀反には加わらなかった。

沢彦（たくげん）　（生没年不明）

織田信長の側近の僧。稲葉城を岐阜と改める助言をしたり、天下布武の言葉を進めたりした。平手政秀の死後、その菩提を弔う政秀寺を開く和尚となった。

Ashikaga Shogun

足利幕府の将軍

足利義輝　1536～1565

第13代将軍。三好長慶の死をきっかけに、将軍家の権力を取り戻そうとしたが、松永弾正と三好三人衆に攻められた。上泉信綱に剣を学び、塚原卜全に剣の奥義を伝授されたほどの剣豪であった。松永に攻められたときも、刀を何本も畳に刺し、これを次々と使って兵士を多数切り殺したが、衆寡敵せず、憤死した。

足利義昭　1537～1597

第15代将軍。12代義晴の子。幼くして出家し、南都に預けられていたが、兄義輝が松永弾正に殺されたため、還俗し、足利将軍を目指す。信長の助けで上洛、第15代となるも、傀儡でいることに我慢できず、密書を乱発して、信長包囲網を形成、元亀の兵乱を招く。信玄上洛に応じて、自ら兵を上げるも、信玄は病死し、自らも追放され、足利幕府は滅びる。以降も、毛利の庇護の下、反信長勢力の糾合を続ける。

War-Lords

戦国大名

斎藤道三　1494～1556

別名：法蓮坊（学僧時代）、山崎屋新三郎（油屋時代）、伊勢勘九郎、斎藤利政、斎藤秀龍

美濃の国主。京都の油屋山崎屋の婿になり、美濃の守護代斯波氏を追って、国主の座を奪った戦国の雄。別名蝮の道三。実際には親子二代の国取りであったと言われる。娘婿となった信長に入れ込み、自らの死後は信長が美濃を得るだろうと予言した。子の義龍と仲たがいし、殺された。

斎藤龍興　1548～1573

斎藤道三の孫。早世した父義龍に代わり幼くして美濃の領主となったが、酒色に耽り、内政を省みなかったことから、人心を失い、美濃三人衆に背かれて、国を失った。浅井、朝倉などの間を転々としながら、信長と戦い続け、北近江で戦死した。

武田信玄（晴信）　1521～1573

幼名：太郎

別名：武田晴信、法性院、徳栄軒

甲斐の国主。源義家の弟、新羅三郎を祖とする名門武田源氏の当主。父信虎を追放し、領主になったのちは謀略と戦術を駆使して領土を拡大した。早くから金山開発を行ない、独自の金貨、甲州金を発行するなど、優れた国家経営で甲斐を繁栄させた。

孫子の兵法から取った「風林火山」の旗を掲げ、戦国最強と言われたが、軍神・上杉謙信、関東の覇王、北条氏康という二大巨頭を相手に長年苦戦した。上杉謙信との激闘となった川中島の戦いは非常に有名。晩年、織田信長を殲滅するべく上洛を試みたが、織田との直接対決を前に、病死した。

武田信虎　1494～1574

甲斐の国主で、信玄の父。その猛将ぶりから、甲斐の虎と呼ばれた。嫡男、晴信を廃嫡しようとして、今川義元を訪問した隙に、国人衆に背かれ、逆に、追放される。追放の理由は、悪行三昧で、生きた女性の腹を裂いたとか、狂気の様相が伝えられている。

今川の客人になったが、桶狭間で義元が死ぬと、各地を漂泊した。志摩では海賊大名、九鬼嘉隆と地頭の対立で地頭側の軍師となり、九鬼を志摩から追い出した。これによって、九鬼は信長に仕えることとなる。その後、畿内各地を漂泊、堺に住むなどしたが、信玄の死後、甲斐に戻って晩年を送った。

武田勝頼　1546～1582

武田信玄の嫡男。信玄の死後、伝統を重んじる宿将たちの信望を得られず、織田信長との直接対決を望んだ結果、長篠の戦いで銃砲による火力戦に敗れて武田軍団の精鋭を失った。

その後も、織田軍団の東国境を脅かし続けたが、天正10年、織田・徳川連合軍の侵攻に敗れ、天目山に自刃した。

山本勘助　？～1561

別名：道鬼

武田信玄の側近で軍師。片足が悪かったが、武芸の達人で、槍を取っては天下一と言われた。信玄の傍らにあって、内政外征両面を助けた。川中島の戦いで、啄木鳥の戦術を進言するも、上杉謙信の機動戦術に翻弄され、討ち死にした。たたら師出身で、さまざまな術に通じた乱波の棟梁であったとも言われる。

上杉謙信（うえすぎけんしん）　1530～1578

幼名：虎千代

別名：長尾景虎、上杉政虎、輝虎。

越後の国主、通称、越後の虎、あるいは越後の竜。毘沙門天（びしゃもんてん）の生まれ変わりとも言われる機動戦術の達人で、越後を統一したのちは、長駆、関東に進出、関東管領と

なって上杉姓を名乗った。一度、上洛し、その際、剣豪将軍足利義輝より火薬調合の秘術を学んだとも言われる。川中島で武田信玄との因縁の戦いを繰り返したのち織田包囲網に加わるが、上洛前に急死した。死因は脳卒中、または大虫。27歳で出家して名を謙信と号し、終生独身を貫いた。謙信は女性であったという説もある。

徳川家康 1542～1616
幼名：竹千代
別名：松平元康
三河の領主。幼少のころは人質として、今川家と織田家を行き来した。今川義元の上洛時はその軍の先鋒を務めたが、義元の死をきっかけに今川家から独立、織田信長と同盟して信長の重要な客将として活躍した。秀吉の死後、反対派を関ヶ原に破って、江戸幕府を開いた。

今川義元 1519～1560
幼名：万菊丸
駿河、遠江、三河を支配し、海道一の弓取りと言われた武将。足利譜代の名流、今川氏親の五男として生まれ、一度は出家して梅岳承芳と名乗るが、兄の死で還俗、家督を継いだ。
修行僧時代の師、太原雪斎（1496～1555）を軍師に招き、今川家の最盛期を築く。雪斎の死後5年たった永禄3年（1560年）、上洛を目指したが、桶狭間で信長の奇襲を受けて、首を取られた。公家風の化粧をしていたこと、太りすぎて馬に乗れず、輿(こし)で移動していたため、「お歯黒殿」と呼ばれた。

浅井長政 1545～1573
近江の国主。織田信長の妹、お市の方を嫁に迎えたが、信長が越前朝倉を攻めると、朝倉に加担して謀反、信長の退路を断つ動きを見せた。比叡山炎上の後、信長に攻められ、自刃した。

朝倉義景(あさくらよしかげ) 1533～1573
幼名：長夜叉
別名：日下部義景、朝倉延景
越前を支配する戦国大名。本拠地は一乗谷。足利幕府との関係が深く、13代将軍義輝から「義」の文字を与えられた。足利義昭を保護したが、行動力に欠けるため、義昭は見限って信長のもとに移った。以降、信長と対立、浅井との同盟で信長を苦しめたが、織田の反抗を許し、追い詰められた義景は、身内の裏切りで自刃する羽目になる。

松永久秀 1508？～1577
松永弾正とも。三好長慶に仕えたが、主家を滅ぼし、将軍義輝を殺し、東大寺大仏殿を焼いた。信長上洛に際して降伏、その下で武功を重ねた。信玄上洛に合わせて信長に謀反を起こすが、信玄の死後、降伏した。4年後、上杉謙信上洛に合わせて、再び謀反を起こし、大和国の信貴山城にこもった。織田信長は、「反逆こそ武士の本懐」とうそぶくこの老人を愛し、松永が所有する大名物の茶釜「平蜘蛛(ひらぐも)」を渡せば、許すとしたが、松永はこれに火薬を詰め、自爆して果てた。

北条氏康 1512～1571
相模の獅子と呼ばれた戦国武将。関東管領扇谷(おうぎがやつ)上杉氏を追い払うが、上杉氏の残党は越後に逃げ込んだため、上杉謙信との直接対決を余儀なくされた。甲斐の武田、駿河の今川と三国同盟を結び、上杉とよく戦った。今川の死後は甲斐との同盟を維持する一方、謙信には名目のみと成り果てた関東管領の地位を与えて、国を守りきった。

北条氏政 1538～1590
幼名：乙千代丸
北条氏康の後継者。武田勝頼に妹を嫁がせ、武田家と同盟を組んでいたが、上杉謙信の死後、跡目争いにかかわって離反、信長の甲斐侵攻の際は武田を見捨て、自刃に追い込んだ。

雑賀孫一 （生没年不明）
別名：鈴木重秀
紀州熊野に本拠地を持つ雑賀鉄砲衆の長。鉄砲傭兵団を率いて各地を転戦していたが、本願寺挙兵に伴い、雑賀衆を率いて、石山合戦に参加、無類の戦上手を発揮した。雑賀攻めで降伏、秀吉に下り、関ヶ原、大坂夏の陣にも参加したとされる。

毛利元就(もとなり) 1497～1571
幼名：松寿丸
安芸一国から一代で中国地方全土を支配下においた戦国武将。信長包囲網に参加したところで死去した。息子三人に各地の領地を継がせたが、そこで三家の協力を固く戒めた「三本の矢」の話は有名である。

毛利輝元 1553～1625
元就の孫。毛利家の当主として、対信長戦を継続、本願寺への支援を継続する一方、仇敵尼子勢を殲滅するなど領土拡大を図った。秀吉を先鋒とする織田軍団に押され、本能寺の変を知らぬままに和睦して、天下取りのチャンスを失った。

大友宗麟 1530～1587
別名：大友義鎮(よししげ)、洗礼名はドン・フランシスコ。
豊後、肥後の国主で北九州六か国を支配する戦国大名。禅宗に傾倒し、宗麟を名乗ったが、フランシスコ・ザビエルと出会って洗礼を受けた。ポルトガル国王へ国書を持たせた家臣を派遣するなど、熱心な切支丹大名として、南蛮貿易に力を注いだ。

Miscellaneous

その他

正親町帝（おおぎまちのみかど）　1527～1597

時の帝。後奈良天皇の第二皇子。在位1557～1586。

当初は即位の費用さえ出せないほど、朝廷の資金が逼迫していたが、毛利家などの支援で1560年に即位した。

織田上洛以降、その資金を得て朝廷は豊かになったが、織田、反織田のいずれにもくみせず、しばしば乞われて、各勢力の調停を行なった。信長は服従しない朝廷に対して、譲位を迫ることもあったが、正親町帝はこれを拒絶するなど気骨を見せた。

山科言継（やましなことつぐ）　1507～1579

内蔵頭（くらのかみ）山科言綱の息子で、10歳で従五位の下になり、元服後、13歳で内蔵頭、15歳で右近衛権少将（うこのえごんしょうしょう）に任ぜられる。最終的な官位は権中納言。戦国大名らと交渉を担当し、今川義元などを直接訪れ、信長上洛の際には勅使としてこれを迎えた。

青年期から半世紀に渡り書かれた日記は、当時の京都で繰り広げられた戦乱の推移を知る貴重な資料となっている。

永禄8年（1565年）、比叡山の梶井門跡応胤法親王から五箇秘法を伝授されるなど、秘術にも長けた人物であったようだ。

吉田兼見　1535～1610

京都吉田神社の神主で、天正5年の時点で正四位下神祇大副の位置にある高位の神官で、しばしば、朝廷の使者として、織田信長や明智光秀と接触していた。彼の日記である『兼見卿記』は、当時の政治情勢や社会・文芸の諸方面にわたって貴重な資料である。

顕如（けんにょ）　1543～1592

浄土真宗本願寺第11代法主。名を光佐。戦国時代最大の黒幕の一人。足利義昭らと謀って、織田信長に反抗、各地の一向一揆を引き起こし、信長を危機に陥れた。10年に渡る石山合戦の後、糧秣を断たれ、同盟者を次々と滅ぼされて和議に及んだ。石山本願寺を去り、紀伊に隠居した。

下間頼廉（しもづまらいれん）　1537～1626

本願寺の武官である坊官。石山合戦の総指揮を取り、10年に渡り、織田軍団の攻勢を食い止めた。

快川紹喜（かいせんじょうき）　？～1582

臨済宗の僧侶。名門土岐氏の出で、美濃妙心寺43世となったが、斎藤義龍と合わず、甲州に逃れた。武田信玄に迎えられ、恵林寺に住んだ。武田家の滅亡後、佐々木（六角）義弼を匿ったことから、織田信長によって山門に追い込まれ、僧侶百余名とともに焼かれた。快川は「心頭滅却すれば火も自ら涼し」という言葉を残して、火の中に消えた。

比叡山覚恕（かくにょ）　1521～1574（1592）？

第166代天台座主。後奈良天皇の第一皇子。出家し、比叡山の僧となる。元亀の兵乱で信長の要求を拒絶し、比叡山焼き討ちを招いた。焼き討ちの後、その職を辞し、武田家に匿われた。信玄上洛に同行し、信玄が病死した際、この葬儀を隠すため、覚恕が死んだとした。

フランシスコ・ザビエル　1506～1552

イエズス会修道士。ピレネー山中の小貴族の子息で、パリ大学に学ぶ中で、イグナチオ・ロヨラと出会い、同会の創設メンバーとなる。ポルトガル王ジョアンの要請に従って、アジアへの布教に取り組み、日本に初めてキリスト教を伝えた。

鹿児島に上陸し、鹿児島、豊後などで布教を行なったのち上京、朝廷で拝謁を願うも失敗、比叡山との交渉に失敗、日本を去る。中国での布教を目指して広東に向かったが、病死した。その死体は奇跡的に腐敗しなかったため、インドのゴアにあるボン・ジェス教会に送られ、今もそこに安置されている。

ルイス・フロイス　1532～1597

イエズス会の宣教師。織田信長に気に入られ、京都居住を許可されたほか、面前で朝山日乗と宗論を戦わせたり、地球儀や時計を贈ったりした。日本に関する報告書を多数執筆した。彼の残した『日本史』は、戦国末期を外国人の目から知ることにできる貴重な資料とされている。

アレッサンドロ・ヴァリニャーノ　1539～1606

イタリア生まれ。イエズス会の東アジア巡察使。総長エヴァラルド・メルクリアンの名代として、東アジア全域を担当するアジア布教の責任者で、安土城建設中の織田信長と会い、黒人奴隷一人を含む多くの贈り物を贈った。

生涯に3度、日本を訪れ、1579年、最初の来訪で安土城を訪れた。当時、日本管区長だったカブラルが、日本人を蔑視していたことを問題視し、彼を解任、日本での布教を進めた。

ニエッキ・オルガンティーノ　1530～1609

イエズス会の宣教師。織田信長の庇護を受けて畿内での伝道を行ない、安土城下に作られたセミナリオで、多くの学生を教えた。烏児干伴天連（ウルガンバテレン）として名を馳せる。

今井宗久（いまいそうきゅう）　1520～1593

斎号：昨夢斎

堺の豪商。専門は薬屋であったという。戦国時代の茶の三大宗匠の一人。堺に来て武野紹鴎の下で茶の湯を学び、後に女婿となり、家財茶器をことごとく譲り受けた。将軍・足利義昭に茶の湯をもって仕える。

その後、商才を発揮して信長に気に入られ、摂津五箇荘の代官職、生野銀山の代官職などを歴任。摂津から河内にかけての代官になるとともに、生野銀山の開発に力

を尽くした。畿内の政略にも活躍し、但馬千種鉄や煙硝など信長の鉄砲生産体制確立を支援した。千利休、津田宗及とともに信長・秀吉に仕え、茶の三大宗匠といわれた。

千利休（せんのりきゅう） 1522～1591

千宗易とも。堺の豪商で、魚問屋と輸送を家業としていたが、武器販売と調達を行ない、財貨をなした。茶道の師匠として名高く、現在の茶道の基礎ともいうべき、ワビ茶の道を究めた。織田信長の茶道頭を務め、その後、秀吉の側近となったが、秀吉の怒りを買って切腹した。

狩野永徳 1540～1590

狩野派の絵師。安土城の襖絵を描いた。信長は彼を評価し、後に上杉謙信に送られた洛中洛外図を描かせた。

柳生石舟斎（やぎゅうせきしゅうさい） 1527～1606

柳生新陰流開祖。名を宗厳（むねよし）。筒井順慶、松永弾正らの支配下を転々とした柳生庄の地侍であったが、上泉信綱に剣を学び、一流を成した。松永自爆ののち信長に会い、領地を安堵された。後に、家康に剣聖として認められたが、すでに老齢であり、代わって出仕した息子の宗矩が関ヶ原で秀忠の命を救うなど謀臣として活躍した。

塚原卜伝高幹（つかはらぼくでんたかもと） 1490～1571

別名：土佐入道

鹿島新当流兵法開祖。鹿島の神官の家に生まれ、鹿島の剣を学び、奥義「一の太刀」に開眼する。24歳で初陣を果たしたのち、74歳に至るまで半世紀に渡り、出陣39回、その間に真剣勝負19回を戦う。足利将軍義晴に寵愛され、彼とその子供、義輝、義昭に兵法を教え、義輝と北畠具教には奥義を伝授した。

出雲の阿国（いずものおくに） 1572？～？

出雲の巫女であったと称する安土桃山時代の女芸人で、女性によるあでやかな踊りでもてはやされた。歌舞伎踊りの創始者と言われる。

杉谷善住坊 ？～1570

甲賀53家を代表する鉄砲の名手で、六角氏の依頼を受け、千草山中で織田信長を狙撃したが、信長を傷つけることはできなかった。捕えられ、のこぎり挽きとなった。

大久保長安 1545～1613

別名：金春十兵衛、大蔵藤十郎

武田信玄、勝頼に仕えた鉱山奉行。もとは、猿楽師、金春十兵衛とも、山師、たたら師であったと言われる。信玄の目に止まり、金山を管理する蔵前衆となり、金山開発に当たった。

武田一族の滅亡後は、猿楽師に戻ったが、徳川家康に見出され、伊豆金山、佐渡金山の開発に当たった。彼の開発した金山は幕府の財政を助けたが、謎の死を遂げ、一族は滅ぼされた。

安国寺恵瓊（あんこくじえけい） 1538？～1600

幼名：竹若丸

臨済宗の僧侶。安芸の国の名門安芸氏の生まれで、東福寺塔中となり、安国寺を兼帯するに至る。毛利の外交僧として、織田家と毛利家の間で奔走した。人物鑑定が得意で、織田信長がいずれ頓死するだろうと予言した。

服部半蔵正成 1542～1596

服部半蔵とは徳川家に仕えた伊賀忍者、服部家の頭目が代々継ぐ名前である。もっとも有名なのは2代目の正成で、槍の名手でもあり、戦場では「鬼半蔵」と恐れられた。伊賀同心の頭目として、徳川家の諜報を担った。

百地三太夫 （生没年不詳）

伊賀忍者を支配する三上忍の一人。百地丹波とも。天正伊賀の乱において、迫り来る織田軍団に対して、反抗を指揮した。その正体はまったく知られておらず、その後、名前を変えて、藤林長門と名乗ったとも言われる。

風魔小太郎 （生没年不詳）

小田原北条氏に仕えた乱波、風魔党の首領。おそらく小太郎は代々、継がれた名前であると思われる。身の丈七尺二寸（2.2m）、体中が瘤だらけで頭は福禄寿（ふくろくじゅ）のように長く、鼻高く、髭が黒々として口が裂け、牙が4本生えていたと伝えられる。

加藤段蔵 （生没年不詳）

別名：飛び加藤、鳶加藤

潜入、幻術、呪殺を得意とする、一人素破（傭兵忍者）。

上杉謙信に売り込もうとして、家老の直江兼継の屋敷に潜入してその刀を奪ってみせる。あまりの実力に怖れをなした謙信はこれを抱えるのでなく、追い詰めて殺した。

伴太郎左衛門 ？～1582

徳川家に仕えた甲賀忍者。今川義元亡きあと、今川勢の支配する西郡城を攻めるにあたり、伴の率いる甲賀者80名が城に潜入し、内応して城を落とした。本能寺の変で信長と一緒に死んだ家臣の中に、伴太郎左衛門の名前があり、同一人物と言われている。





Buddhism
仏教

Religion & Denomination
宗教と宗派

戦国日本において重要な仏教の宗派を紹介するが、その前に、これら宗教とクトゥルフ神話の関係を述べる。

仏教と神道

仏教は4世紀ごろから日本に伝わり、聖徳太子の時代に国教化された。これは当時、先進国であった中国大唐帝国に学んだものである。

それ以前、日本にはアミニズム的な要素の強い多神教、神道があり、日本列島に住む多数の神を吸収していった。大和朝廷はこれに自らの神々を重ねることで支配の頂点に立ったが、やがて、仏教というより高次な宗教で国家体制を形成した。

仏教、神道とクトゥルフ神話

一般的な宗教、つまり、仏教やキリスト教などほとんどの宗教はクトゥルフ神話とは無関係であり、同時に、邪神の前には虚しい。クトゥルフ神話の邪神たちが実在するならば、人類は古(いにしえ)のものの被造物(クリーチャー)にすぎないのだから。われらが創造主は今や南極に眠っていることになる。

同時に、仏教、キリスト教すべての宗教は、邪神の影響に対して無力であり、その信仰の中には多くの邪神の影響が見られる。われわれ人類は多くの救いを得ようと、自ら神を生み出し、あらゆる魔術をもって、真実の神に近づこうとしたが、邪神の夢はわれらの小さな器では収め切れるものではなかった。

われらはグレート・オールド・ワンの存在の片鱗を神として崇め、天使と呼び、魔王と怖れ、されどその真実を知らない。われらが崇める神のいずれもグレート・オールド・ワンではない。仏陀もイエスもニャルラトホテップでないように。

忘れないでほしい。

宗教は邪神の前には無力だ。

科学と真実だけが邪神と戦う小さな希望なのだ。

Buddhism History in Japanese
日本仏教略史

日本に伝来した仏教は、インドからシルクロード経由で伝播してきた大乗仏教である。これは仏陀の哲学性とともに、インド周辺の神話世界を広く取り込んだ衆生救済の宗派であり、一部は中国やチベットで発達した密教的な要素も取り込んでいる。

釈迦と仏教の伝播

仏教の教えはインドで、釈迦(前463？～383？)によって開かれたが、当初、その教えは口伝のみで伝えられていた。仏陀の死後、その教えをまとめるために経典の「結集(けつじゅう)」が行なわれるが、その時点で当時、インドから中央アジア周辺にあった神話伝承が多数収録された。

ここに仏教経典の特異性がある。

キリスト教がイエスの教えに集約し、異端説を排除していったのに対し、仏教は、仏陀だけにかかわらず、経典のフォーマットに沿った多くの物語を取り込み、世界観を拡大していったのだ。その結果、インドの神々が取り込まれていった。

仏陀の死後、仏教はその哲学性を重視する部派仏教と、大衆救済を重視する大乗仏教に分かれ、北インドで活躍した大乗教団の経典がシルクロードから中国経由で日本に伝わったが、大乗教団の経典にはそうした混合物が多かったという。南に逃れた部派仏教は東南アジアで開花した。

聖徳太子と日本の仏教化

4世紀から6世紀の間に、日本では大和王朝が成立、いわゆる天皇家による支配が始まる。六世紀末、渡来系勢力を背景とした蘇我氏が、祭祀を支配していた物部氏を倒して実権を掌握する。ここで登場するのが聖徳太子である。

用明天皇の子で、蘇我氏の血を色濃く引く聖徳太子は、日本初の女帝、推古天皇の摂政となり、その政治を助けた。10人の話を同時に聞き分けたという天才であった聖徳太子は、大陸から渡来した仏教を国教とすることで、日本古来の祭祀を司る物部一族を牽制する一方、十七条の憲法を制定することで国家の姿を明確にし、大陸国家からの独立を図った。この姿勢が有名な「日出づる処の天子より、書を日没する処の天子に致す、恙なきや」で始まる挑戦的な外交文書である。

聖徳太子の指導のもと、飛鳥地方に日本初の仏教文化が花開き、斑鳩宮の近隣に、法隆寺が創建された。太子

は大陸から仏教僧を招き、大陸文化の導入を進めた。高句麗の僧、恵慈、百済の僧、恵聡らが来日した。太子自ら、仏典を研究、自ら『法華経』、『勝鬘経』を講義し、その後、注釈研究書である『法華経義疏』四巻、『維摩経義疏』三巻、『勝鬘経義疏』一巻を著した。大陸の研究を踏まえたものであるとはいえ、独自の解釈を加えたこの注釈書は菩薩道にまで踏み込んでおり、聖徳太子こそ日本仏教の基礎を作った人物と言える。

仏教国家の成立

8世紀初頭、奈良の平城京に遷都した大和朝廷は、南都に多くの寺社を建設していく。聖武天皇の御世、天平13年（741年）、国分寺制度を発令、全国に国分寺、国分尼寺を建設し、華厳経の教学と金光明教の威徳によって衆生の救済と国家の安定を図った。奈良東大寺は、奈良の国分寺であるとともに全国の国分寺を支配する総国分寺として創建され、衆生を救済する盧舎那仏が鋳造された。天平勝宝4年（752年）開眼した。いわゆる東大寺の大仏である。

こうした仏教政策が推進された背景には、8世紀初頭から続く大飢饉、諸国大地震、疱瘡の流行などによる人心の混乱を収めるためであったとされる。

平安遷都

聖武天皇の死後、平城京政権は、関東支配や新羅征伐を進めるが、やがて、葛城山にこもって密教と修験道を極めた道鏡が、孝謙天皇の病気祈祷をきっかけに台頭、やがて、太政大臣禅師にまで成り上がるが、皇位を狙ったとして流刑に処された。

桓武天皇は長岡京に遷都するも、わずか10年で平安京に遷都した。延暦13年（794年）のことである。長岡京で続いた政変の結果、殺された早良親王の怨霊を恐れてといわれる。

平安朝の建設は当時世界最大を誇った大唐帝国の首都、長安に習ったもので、風水学に従い、四神相応の地を探して作られたものと言われる。平安遷都の前夜、琵琶湖岸に住む渡来民系豪族、三首（みつのおびと）の子で、南都（奈良）に学んだ最澄が、比叡山に庵を築き、延暦寺を創建した。最澄はその後、唐に渡り、天台密教を持ち帰って、比叡山を日本の根本道場とする基礎を築く。比叡山は平安京の鬼門に当たる霊峰であり、以降、京の霊的な守護を担うこととなる。

その後、最澄と同じ遣唐使で渡航した空海が、中国天台の秘儀を持ち帰り、高野山金剛峰寺を開いた。

日本仏教中興の時代がここから始まり、鎌倉期に入って、さらに多くの宗派を生むのはすでに比叡山の歴史で語ったとおりである。

Buddhism Morality & Sengoku Japan

仏教道徳と戦国日本

戦国日本では、仏教に根ざしたいくつもの習慣や道徳がある。

殺生：仏教では殺生を禁じている。戦国日本では、これを受け、人間および四足の獣を殺すことを禁忌とし、一般の人々は病気にでもならないかぎり、獣肉を口にすることはなかった。

六道輪廻：戦国日本で信じられていた仏教的な世界観。すべての魂は、死後、その人生に於いて積んだ功徳と犯した罪業により、「人間」、「極楽」、「地獄」、「畜生」、「餓鬼」、「修羅」の六つのあり様へと転生していく。そのあり様を表現する六つの世界が六道輪廻である。

現実世界である「人間界」、仏陀とともに生きる「極楽浄土」、罪業の深さによって苦しみ続ける「地獄」、知恵と品格を奪われ、浅ましい獣となって生きる「畜生道」、飢えと渇きで苦しみ続ける「餓鬼道」、果てしなき戦いを繰り返す「修羅道」がある。

転生の考え方から、今、苦しむのは前世の因果、功徳を積むのは来世のためと考えた。

Buddhism Denomination in Sengoku Japan

戦国の主要な仏教宗派

天台宗

平安時代初期に伝教大師最澄によって伝えられた。『法華経』をよりどころとする。僧侶のみの悟りにとどまらず、大衆すべてを救う大乗戒壇を開き、日本仏教の中心となった。中国天台宗には密教の要素がなかったが、最澄が顕教とともに密教を持ち帰り、相伝された。比叡山延暦寺を総本山として、国家鎮護の根本中堂と呼ばれた。天台宗のみならず、多くの宗派の開祖が一度は比叡山に登り、学んでいる。“比叡山炎上”の時代は都の鬼門を支配する一大武装勢力になっており、武門の統領たる幕府の将軍家さえも、無視できない存在になっていた。

天台宗は栄達を目指す僧侶にとって、比叡山で学ぶことは必ず通らねばならない道となっている。探索者が僧侶としての栄達を目指す場合、天台僧侶であることは一つのあり方ではあるが、織田軍団とは最終的に対立するため、キーパーの許可が必要となる。本書の題名通り、比叡山延暦寺は、織田信長包囲網に参加した結果、信長軍六万に攻められ、炎上することになる。

臨済宗

中国の唐代に誕生した禅宗五家の一つ。

禅宗は中国の老荘思想と仏教の禅定、智慧との間に通じるものがあったからだと言われる。

日本では、臨済宗黄竜派の禅を学んだ栄西が、鎌倉に寿福寺、京都に建仁寺を開いた。その後、多くの中国僧が来日して日本臨済宗を育てた。皇室や幕府の保護を受け、京都と鎌倉に栄え、五山十刹が誕生した。鎌倉・室町・戦国にかけて五山文学は盛んになり、禅宗文化の苗床になった。戦国時代は茶の湯などの関係で評価が高い。

臨済宗に属する探索者はこの時代の穏健な僧侶の好例となる。学僧としても、政治的な活動をしてもよく似合う。

曹洞宗
中国の唐代に誕生した禅宗五家の一つ。
日本には永平寺を開いた道元が『普勧坐禅儀』『正法眼蔵』などを著して開くが、教団としては、総持寺を開いた瑩山を道元に並ぶ開祖と呼ぶ。
臨済宗が朝廷や幕府と結びついて発展、五山文学を通して貴族文化に深く結びついたのに対して、曹洞宗は民衆レベルでの布教を推進し、地侍や農民層に浸透した。南北朝から室町時代にかけて、全国に広まったが、臨済禅や密教を取り入れ、道元の理想とした黙照の風格（沈黙の座禅の中に智慧の照を認める禅風）が忘却された。
曹洞宗も、老荘思想の影響にあり、人間を含む万物の真のありさまに身をまかせる生き方をその基本とする。正法遵守、只管打座（ただひたすらに座禅をすること）。
曹洞宗に属する探索者は、市井の人々に近い禅僧となる。

普化宗
「普化禅宗」または「普化正宗」とも。江戸時代にはしばしば、臨済宗の一派として扱われた。
唐代の中国で開かれた禅宗で、東福寺の心地覚心が鎌倉初期に伝えた。執権北条の許可を得て開かれた下総（千葉県）一月寺が本寺である。
法統を引く天外明普は永仁年間（1293～1299）に「虚無宗」を京都白川に開いた。その僧を「虚無僧」というが、世は虚仮であり、実体がないと観察し、心を虚しくするという意味から命名されたという。彼らは髪を剃らず、編み笠を被り、白衣をまとい、首に袈裟（絡子）と方便袋を掛けて、尺八を吹いて銭を乞い、諸国を行脚しながら修行する。いわゆる深編み笠を被った黒衣の姿は、江戸初期、幕府によって規定されたものであり、“比叡山炎上”の時代は平編み笠に白衣をまとっているが、宗派としても規定していないので、キーパーは雰囲気を出すために、深編み笠、黒衣の虚無僧を出してもよい。江戸時代、しばしば頭部全体を覆う、バケツ型の深編み笠を使用したため、身分を偽る犯罪者や隠密たちに利用された。明治になり、維新政府によって普化宗自体が廃止され、虚無僧は僧籍を剥奪された。
普化宗はいわゆる僧形でないため、僧侶らしいキャラクターを望む場合には向かないかもしれない。

真言宗
平安時代、弘法大師空海によって伝えられた密教が真言宗で、『大日経』と『金剛頂経』を根本聖典とし、六大、四曼荼羅、三密を教理に据える。鎮護国家、即身成仏。本尊は大日如来である。和歌山の高野山金剛峰寺を総本山とし、京都の東寺を一宗の根本道場とする。
空海の死後、京都仁和寺を中心とする広沢流と、醍醐寺三宝院一派の小野流に分かれ、それぞれ六流に分かれ、野択二流を形成する。鎌倉時代に至り、真言宗は古義と新義に分かれる。高野山、東寺の学派を古義、根来山は新義に属する。
新義真言宗の根来山こと一乗大伝法院根来寺は、高野山中興の立役者であり、新義真言宗の開祖、興教大師覚鑁の創設による、真言宗三大学山の一つで、新義派の根本道場である。日本でも有数の大規模な寺で、争いも絶えず、戦国末期には、僧兵一万を超え、早くから鉄砲衆を配下とし、真言宗系を代表する軍事勢力となった。これも信長と対立し、信長や秀吉に攻められることとなる。
高位の真言僧侶は信長と対立しているが、末寺では自由に対応できる。異能を持つ密教僧を演じたい場合、真言宗は一つの原型を示す。


比叡山の石仏の一つ

浄土宗
大乗念仏による阿弥陀信仰で、衆生の救済を目指す。開祖は法然。京都知恩院を総本山とする。
「南無阿弥陀仏」の念仏を唱えることで、阿弥陀仏に救われるという他力本願の考え方により、一般民衆にも広がっていった。戦国武将の中にもその教えに耳を貸すものが少なくなかった。例えば、徳川家康が出た松平家は代々浄土宗であり、しばしば、過激な一向宗（浄土真宗）に転宗した家来に、穏健な浄土宗に帰依するよう命じている。
次に述べる浄土真宗は、浄土宗から出たものである。“比叡山炎上”では、この二つの宗派を区別するために、浄土宗を穏健な派とし、浄土真宗を、石山本願寺を頂点にした、やや過激な武闘派として扱う。
浄土宗に属する探索者は、他力を唱えることで衆生を救う穏健派の僧侶として扱われることになるだろう。

浄土真宗
法然の弟子、親鸞上人が立てた念仏宗で、その一途さから一向宗とも言われた。親鸞の死後、その廟堂を本願寺と称した。八代目蓮如の時代に仏光寺他48坊を吸収

し、さらに信徒の組織化を図った。このため、本願寺勢力は拡大、いわゆる一向一揆の指揮者として、戦国の世にその威光を打ち立てたが、各地の武将と対立、大坂の石山に建設した石山本願寺法主、顕如が、信長と対立して、石山本願寺は激戦の末に敗れた。

信長はじめ、戦国武将にとって、一向一揆の影の支配者である浄土真宗に属する探索者は、一種の武装ネットワークのエージェントとして、警戒すべき存在となる。状況が許さないかぎり、探索者とすべきではない。

時宗（じしゅう）

鎌倉時代の念仏。阿弥陀信仰と踊り念仏で庶民に浸透した。一遍上人が開祖となる。現在の総本山は藤沢市にある清浄光寺であるが、京都の金蓮寺、正法寺、建礼門院が剃髪した長楽寺などがある。

時宗に属する僧侶探索者は、いわゆる踊り念仏を行ないながら、諸国を行脚する旅の法師となる。〈芸術（舞踊）〉の技能を取ることを推奨する。

日蓮宗

鎌倉時代、日蓮によって開かれた急進的な学派。釈迦の教えの究極は『法華経』にあり、社会全体の救済、立正安国を目指し、他の宗派を邪宗として『法華経』の国教化を図るが、過激な主張は日蓮自身を何度も流罪にした。その後も山梨県身延山で没した日蓮の後を継いだ、六老僧を中心に教団を維持、折伏型の布教で東北や松前、海外（中国）にまで信徒を得たことである。何度も京都洛外へ追放されるが、建武元年、明願寺が勅願寺としての綸旨を賜り、認められる。16世紀初頭には21寺の本山を有するに至るが、天文5年（1536年）の天文法華の乱により衰退、織田信長によって画策された安土宗論（1564年）で敗退し、折伏的な布教姿勢を禁じられる。

のちに先鋭化した不受不施派は江戸時代には、キリシタンよりも過激な弾圧を受けることとなる。この派閥が明確化するのは秀吉の時代だが、それ以前より先鋭化した急進派は存在したと考えてよいだろう。

どちらかと言えば、急進的で、探索者には向かない宗派であるが、真実にこだわり、理想にこだわる姿勢はシナリオによっては役立つだろう。

華厳宗

奈良時代に栄えた南都六宗の一つ。奈良東大寺を総本山とする。『華厳経』を経典とする。平安時代から鎌倉、室町にかけて、朝廷公認の南都六宗として権勢を振るった。奈良時代の国分寺制度は華厳宗をはじめとする南都六宗の教学によって、全国を救済するという宗教政策であり、その中心となるのが奈良東大寺の大仏である。

南都の寺社は、多くの僧兵を有し、平安末期には最盛期の平家と対立し、南都は焼き討ちされたが、平家滅亡後、鎌倉に平家残党の引き渡しを強要するなど武装勢力として活動した。

“比叡山炎上”では、華厳宗に属する僧侶は古い学派を維持する伝統主義者、場合によっては古臭い守旧派と呼ばれるだろう。

Shinto
神道

Land of eight million Kami
八百万（やおよろず）の国

神道は日本古来の地域神、祖先神などのアミニズム的な要素とシャーマニズム的要素を持つ多神教である。大和朝廷はこれに自らの祖先神を重ね、神話を吸収していくことで、国家の統一を果たした。

『古事記』、『日本書紀』、『風土記』などが神道を理解する手がかりとなるが、信仰の具体的な内容は地域によって異なる。

日本の信仰の多様性

日本は八百万の神と呼ばれる多くの神々の存在を受け入れる精霊信仰の国である。草木山川、巨大な山や川から、道の境、草の露に至るまで神が宿ると言われる。水死体さえも恵比寿と呼んで神扱いする。

祖先もまた神となり、時には、いっとき人に神がついて、神託を下すことさえあった。死者は神であり、人もまた神となる。

その中でも力のある神が神道の大神として信仰されているが、実際のところ、あらゆるものを信仰し、時にはおそれ、時には親しむのが日本の信仰である。

その信仰は仏教伝来以降も、神仏習合の形で維持された。

これは日本の原始信仰が哲学を伴わない精霊信仰であり、排他性をあまり持たなかったことが最大の原因であるが、仏教の本質が哲学であり、各地の地域信仰、例えば、インドのヒンドゥー教、シルクロード周辺の諸宗派、中国の道教などの神格や思想を吸収しながら、拡大してきたことも大きな影響を持っている。キリスト教やイスラム教が聖典を限定し、それ以外の信仰を悪魔の所業、異端、邪教と呼んで徹底的に排除してきたのとは大きな違いである。

その結果、日本列島はシルクロードを経由して流れ込んだ世界各地の信仰のるつぼというべき地域となった。この地には、はるか西方で唯一神ヤハウェとの戦いに敗れた多くの神々が流れ込んでいる。インド、シルクロード、中国という大いなる文化の中を通り過ぎ、形を変え、名前を変え、その力さえも変えた多くの神々が日本に到達し、今も息づいている。

ゆえに、日本は蕃神の地と呼ばれるのである。

荒御霊（あらみたま）、和御霊（にぎみたま）

古来、日本には祓（はら）い清めという概念がある。

あらゆる存在を清め、生まれ変わらせる変化と循環の思想である。日本にたどり着いた文化、習慣、信仰はいったんのみ込まれ、受け入れられたのち日本のものとなってよみがえる。

邪神さえも、この清めの構造から逃れられない。

その力が衰えたとたん、古代日本の神官たちは、神格の荒々しき面と優しき面を切り分け、それぞれに名前をつけて祭ることにより、神格を弱体化させていった。

このうち、荒々しき面を荒御霊と呼び、おそれ、封じ、奉った。荒御霊を慰める歌を作り、その縄張りとの境界を明確にし、人と荒御霊が交わらぬようにした。境界の向こう側で荒ぶる神格に対しては、境界を禁じ、境の神を奉じて、その侵入を防いだ。

神の優しき面を和御霊と呼び、人の傍らで祭り、その力をもって加護を得ようとした。例えば、山の神には、大地の豊饒神としての力がある。ゆえに、その豊饒の力のみを、山の神と呼び直して山上の奥宮に祭った。春にはその力の切れ端を山の奥宮から神輿に乗せて里の若宮に移し、春の自然力として田畑に届け、秋には祈りを捧げ、山へ戻して休養させた。

輪廻する時間

山の神の豊饒性に見るように、日本の世界観は、円環をなしている。季節に即した稲作の周期に従い、春には命が芽吹き、夏に育ち、秋に収穫され、冬には休息する。その円環の中で人々は生きていく。これに、仏教の輪廻転生、栄枯盛衰の思想が加わり、日本の精霊信仰は、精霊の神々が円環をなしながら、人の住む里と神の世界である山野を経巡る形になった。前世、来世という輪廻思想もまた人々の精神に深く根ざしていった。日本では、死者は皆、「ほとけ（仏）」と呼ばれ、その後、完全に成仏すれば、輪廻転生していくものとされた。

神仏習合

飛鳥時代、仏教に国家宗教の座を奪われるが、仏教と神道の性格が非常に異なっていたことから、大衆救済や治世は仏教の教学で、身近な神頼みは引き続き、神道という二重構造になり、神は仏教の仏が具現化したという本地垂迹説が広まった。

その結果、対応させられた寺院と神社は同盟関係となり、宗教儀式はまったく異なるのに、隣接して共存する形になる。

神道と陰陽道

神道はやがて、陰陽道さえも受け止めてしまう。

中国の道教や陰陽五行説から発した陰陽道は、自然の気の流れを読むうちに、修験道や山岳信仰と交雑していく。平安時代の陰陽師、安倍晴明が狐の子供と呼ばれるのはその証拠である。

やがて、陰陽師は朝廷を通じて、神道に流れ込み、いつしか神官たちが陰陽道を使い、あるいは、陰陽師が神楽を舞うようになる。

神道と邪神

このように、神道はよく言えば、ゆるやかで懐が深く、悪く言えば、悪食の傾向がある。彼らが信仰する神はおそらく、邪神そのものではないが、クトゥルフ神話の邪神でさえも、荒御霊として、取り込んでしまえるのが神道であるとも言える。

Deities in Japan

日本の神格

天津神と国津神

高天原から来た天の神々を天津神、それ以前から豊芦原国（日本列島）にいた先住の神々を国津神と呼ぶ。

天津神の筆頭は、天皇家の祖先神であり、太陽を表す女神、天照大神である。この弟に、月を表す月読命、海を支配する素戔嗚命（須佐之男とも）がいる。素戔嗚は姉、天照と対立し、地上に追放されて出雲の神となった。おそらく、もともとは出雲を支配した国津神の大物であったのだろう。

出雲の神となった素戔嗚の子孫が、大国主命で、大国主は天照の子孫が地上に降りてきた際、出雲の国権を譲り渡す。この神は大己貴とも言われ、三輪山の蛇神、大物主神とも同一視される。

現し世と隠り世

日本古来の精霊信仰に基づいた世界観。この地上は人間が暮らしている現し世（現実世界）と、神々が暮らす神霊の世界、隠り世に分かれている。神々は隠り世に棲み、何らかのきっかけで開かれた扉を抜けて、地上に迷いだす。日本的な霊界の概念で、仏教伝来後も、この世界観は人間界とその他を表す形で残っている。

Genealogy of Shinto

神社の系統

神社は神道における神殿であり、ここに神の分霊が宿り、祭祀が行なわれる。神社はしばしば複数の祭神をまつっている。

また、神仏習合により、祭神は仏教の神格の転生であると見なされる。

神明神社

天皇家の祖先神である天照大神を信仰する神社。伊勢神宮を頂点とし、各地の大神宮、神明神社、天祖神社、伊勢神社がある。格式がやや高い。天照大神は、神仏習合においては大日如来の顕現とされる。観音菩薩を当てる場合もある。

神明神社に属する巫女や神官はやや地位が高い存在であるが、正統派である。

祇園神社・八坂神社

須佐之男命（素戔嗚尊とも）を主な御祭神とする神社。祇園祭りで有名な京都の八坂神社はその一つである。

祇園精舎の守護者、牛頭天王と習合されたことから、須佐之男を祭る神社は祇園神社と呼ばれるようになった。戦国時代は祇園神社の名前であったが、明治の神仏分離で八坂神社となった。本地は薬師如来とされる。

須佐之男命は、天照の実弟でありながら、天界を追放され、出雲に下ったとされるが、おそらく国津神系の最高神の一人であろう。

大神神社・金毘羅大権現・琴平神社

大神神社は、三輪山の蛇神、大物主神を御祭神とする神社であるが、その行宮が琴平神社である。本地垂迹説により、海洋神、金毘羅大権現に対応させられた。

金毘羅は、十二神将軍の筆頭、宮比羅大将で、もとはヒンズー教の福の神クーベラであるとされる。日本では、クーベラが鮫の神であったことから、航海安全の神となり、各地で信仰された。

「讃岐の金比羅さん」として親しまれている香川県琴平町鎮座の金刀比羅宮は、讃岐に流された崇徳上皇を合祀していたが、戦国時代には荒廃していた。

いわゆる金比羅参りが盛んになるのは、江戸時代に入ってからであり、"比叡山炎上"の時代には地元の航海者が信仰する海洋神の系統と見るべきだろう。金毘羅中興の祖とされる別当宥盛は、天狗に姿を変えたという伝説が残っている。

御祭神である大物主神は、大国主神の和霊といわている。

日枝神社・日吉神社・山王権現

日枝神社は、比叡山の神、大山咋神をまつる神社で、京都への遷都にあたり、三輪山の大物主神を勧請し、大物主神を大比叡神、大山咋神を小比叡神とし、二神をまとめて山王権現ともいう。

神仏習合で延暦寺の守護神となり、山王神道の拠点として、延暦寺の末寺とともに、全国に広がった。関東では太田道灌によって、江戸の鎮守として勧請された。大物主神は釈迦如来、大山咋神は薬師如来とされた。

猿を神の使いと見なすことで有名である。

出雲神社

出雲の守護神、大国主命をまつる神社。

中心となる出雲大社は古代より、巨大な神社で知られ、神無月には日本中の神が集まるとされる。日本古来の神の中でも別格と言える。

大国主命は、このほかにも大神神社、気多神社などでまつられている。本地垂迹説では大黒天に当てられている。

諏訪大社・諏訪神社

建御名方神とその妃の八坂刀売神をまつる神社。建御名方神は、『古事記』によると天孫降臨に際し、建御雷神と相撲をして破れ、諏訪に逃れた。諏訪神社は相撲の守護神でもある。信濃国諏訪の守護神で、地元の荒神、ミシャグチ様と深く関係している。

春日大社・春日神社

伊勢神宮、岩清水八幡宮と並ぶ三社託宣の神とされる。

創建は神護景雲2年(768年)、第一殿に武甕槌命、第二殿に経津主命、第三殿に天児屋根命、第四殿に比売神をまつる。

春日大社は、興福寺の守護神となった。

経津主命は香取神宮に、武甕槌命は鹿島神宮に祭られ、それぞれ朝廷と武門の双方から信仰を受けている。

春日大社は鹿を神の使いと見なす。

熊野神社

紀州熊野を総本山とする国津神系の神社。

主に家津御子神(=素盞嗚命)、熊野速玉男神(=伊邪那岐命)、熊野夫須美神(=伊邪那美命)をまつる。いわゆる熊野三山とは、和歌山県本宮町の熊野本宮大社(本宮)、新宮市の熊野速玉大社(新宮)、那智勝浦町の熊野那智大社(那智)の三社を総称したものである。

神仏習合においては、本宮大社は阿弥陀如来、速玉大社は薬師如来、那智大社は観音菩薩に対応する。

八幡宮・八幡神社

八幡神社の御祭神は、第15代応神天皇(誉田別命)・御母の神功皇后(息長帯比売命)・比売大神の三神で、応神天皇の御父にあたる仲哀天皇、御子の仁徳天皇をあわせてまつる場合や、玉依姫命をまつる例などもある。

八幡信仰は、大分県宇佐市の宇佐神宮(明治4年までは宇佐八幡宮)に始まるが、その後、源義家(幼名・八幡太郎)が石清水八幡宮(京都府八幡市)の社前で元服をした機縁で源氏の氏神となり、さらに源頼朝により鎌倉に鶴岡八幡宮が創建されてからは、武家の守護神として各地に勧請された。

製鉄に深くかかわる神でもあると言われる。

神仏習合のきっかけとなったことから、「護国霊験威力神通大菩薩」の号を贈られた。通称、八幡大菩薩と呼ばれて、多くの武将から信仰された。本地垂迹説では阿弥陀如来を本地とする。

一説には外来神(蕃神)であり、比売神は九州土着の海洋神である宗像三女神ではないかとも言われている。

天満宮・天神社

天神様をまつる神社。

天神様こと菅原道真は、平安時代、文章博士に任ぜられ、右大臣まで務めた人物であるが、讒言により、都を遠く離れた大宰府に左遷され、延喜3年(903年)、59歳で死んだ。

道真の死後、都では異変が起こり、道真の呪いと言われた。これらの災いを鎮めるために道真を手厚くおまつりしたのが北野天満宮であり、道真の墓所を発展させたのが、大宰府天満宮である。学者であった道真にちなみ、学問の神として各地に勧請された。

宗像神社

天照大神と須佐之男命の盟約によって生まれた三人の女神、多紀理毘売別名を奥津島比売命または田心姫、市寸島比売命別名を狭依毘売、多岐都比売命を祭る。福岡県宗像市の宗像大社を中心に、全国にある。厳島神社や田島神社も、この系統に含まれる。

もとは、大陸と九州を結ぶ地域を統括した海洋民族の神ではないかと言われている。

本地垂迹説では、市寸島比売命は、弁財天に当てられている。

住吉大社・住吉神社

底筒男命、中筒男命、表筒男命の筒男三神を主祭神とする海洋神。住吉神社の多くは、海岸や川口近いところを鎮座地とし、古くから海上守護神としての御神徳により、漁業や航海、また海運に携わる人々のあつい信仰を集めた。

稲荷神社

狐を霊獣とする農耕神、宇迦之御魂神（倉稲魂神とも書く）を主祭神とする。宇迦之御魂神の「うか」は、古くは食物、特に稲霊を意味した言葉で、稲霊を倉の棚にまつったところから倉の字が使われた。

稲荷の語源はイネナリ（稲成）という意味で、稲の生成化育する様を表す。また神さまが稲を荷なわれたことから稲荷の字をあてたとも言う。

インドのダキニ神の流れを組んでおり、日本では人をだますとされる狐を霊獣とすることから、祟り神と見られる。各地で小さな祠が神社に併設されていることが多い。

神仏融合の過程で、伏見稲荷は東寺の守護神とされた。

本格的な稲荷信仰はシャーマニズム的な要素が強まり、“比叡山炎上”では真言立川流とのかかわりが深いものとして扱う。

産土、氏神、鎮守

地域的な神社がいくつもある。

産土は地元の土地神の総称で、地域の守護神を信仰する。氏神はもともと一族が共同でお祭りしていた、鎮守は特定の場所や建物を守る神である。童謡で「村の鎮守の神様の～」と謡われるように、地域の守護神たちで、名称や神格は地域による。

湖に棲む竜や大蛇が水神になったりするのはここに近い。

地元の神社に属する探索者を演じる場合、これらの地域密着型の神社を選ぶのもよい。

えびすさま（恵比寿様）

恵比寿といえば、いわゆる七福神の恵比寿が有名であるが、これも南方系の海洋神で、蛭子神または事代主神とする二説がある。

蛭子神は、伊邪那岐・伊邪那美二神の最初の御子であったが、奇形であったために、海に流された神である。そのため、古代の日本では、海の彼方から漂着する物体、例えば、魚貝、流木、沈没船の破片、漂流者、水死体までも「えびす」と呼んだ。

事代主神は、大国主神の御子神といわれ、父神とともに天照大御神のご子孫にこの日本の国を譲った。島根県美保関町鎮座の美保神社は、事代主神の神話にちなんだ数々の神事を伝えている。

Onmgo Dou

陰陽道

陰陽道は、中国の陰陽五行説をもとに、天文、暦法、占術、方位術、中国医学などを総合したものである。6世紀ごろ、朝鮮半島を経由して日本に伝来し、国の機関として陰陽寮が誕生し、明治3年（1870年）まで日本の暦法を管理したほか、国家運営を助ける霊的な環境管理技術として、遷都の方針を左右するに至る。陰陽道思想を元に建設された平安京では、さまざまな霊障と戦う秘法として普及し、宮廷文化、仏教、神道にも深く浸透した。

陰陽師

陰陽道の使い手を陰陽師と呼ぶ。

暦を管理し、国家の安定を担う。古今の歴史や呪法に通じ、陰陽寮に属して国家の霊的な安定を担った。平安時代に活躍した安倍晴明が有名で、この子孫、土御門家は、平安時代の陰陽寮を指揮した賀茂家とともに、陰陽師の名流である。

Ying and Young

陰陽

世界は「陰」と「陽」から成立している。光と闇、太陽と月、男と女、生と死など。しかし、「陰」と「陽」は一つの「大極」から分かれたものであり、互いに独立しては存在できないし、完全に融合することもまたできない。反発しながらも、互いを必要としているのである。

陰陽のバランスが崩れれば、さまざまな事件や障害が起き、バランスを取り戻せば、本復する。そのバランスを読む技術が陰陽の基礎である。

易

陰陽をもとにした占術が「易」である。筮竹などに表れる陰陽を重ね、八卦、これを上下に重ねて六十四卦の託宣を下す。それぞれの卦は変化を含んでおり、運命の変化を読む。これは人格を持つ神の神託ではない。世界の流れを読む技術である。

中国古典の中核、五経の一つ、『易経』はこの「易」の原典である。

Go-ggo (Five Elements)

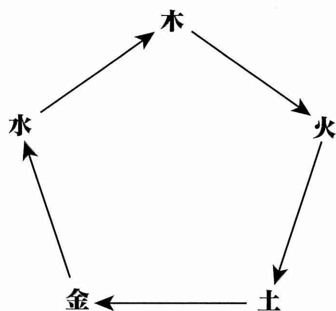
五行

陰陽は入り混じり、世界を構成する五つの要素「木」、「火」、「土」、「金」、「水」を生み出した。世界のあらゆるものは、この五気からなる。

五行相生

五気はある関係に沿って円環をなす。まず、相生といい、ある要素は相性のよい要素を生み出す。「木は火を生み」（木生火）、「火は土を生み」（火生土）、「土は金を

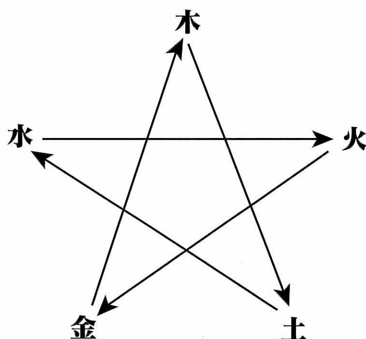
生み」(土生金)、「金は水を生み」(金生水)、「水は木を生む」(水生木)。



五行相生図

五行相克

次に、五気は互いを制し、克つ。これを相克という。「木は土に勝つ」(木克土)、「土は水に勝つ」(土克水)、「水は火に勝つ」(水克火)、「火は金に勝つ」(火克金)、「金は木に勝つ」(金克木)。



五行相剋図

役小角（えんのおづの）

役行者とも言われる修験道の開祖。葛城山の麓に生まれ、やがて、大乗仏教と日本古来の山岳信仰を融合させて、修験道を開いた。密教にも大きな影響を与えている。前鬼・後鬼の二鬼を使役したなど多くの伝説を持つ。文武天皇の時代に罪を着せられ、伊豆に流された。

Onmyo Dou in Sengoku

戦国時代の陰陽道

陰陽道は仏教、神道、修験道、忍術などに深く浸透したが、朝廷の権力が武家に移るにつれ、京都以外での影響力は低下していった。賀茂家は戦国時代に断絶、土御門家も衰退、陰陽師は政治的な権力を失っている。

戦国時代における陰陽師はやや時代遅れの呪法を使う占い師となるだろう。地方では、陰陽師が神官や巫女となり、神楽を舞う例が少なくない。辻占いなどをする場合、唱文師（しょうもんじ）とも呼ばれた。

陰陽道とクトゥルフ神話

陰陽道は、陰陽五行説をもって世界を解析する「科学」である。この点で言えば、ギリシア・ローマにおける四大元素説に近い。日本において、国家鎮護の最新技術として扱われ、陰陽寮という政府機関で管理されたのもそのためである。

陰陽道は、西欧錬金術の秘法や現代科学が邪神との対決で役立つように、何らかの手助けになるだろう。天文や占術は星辰のゆらぎを感知し、五行を用いた方位術は邪神の封印を取り戻すことに多少の手助けになるかもしれない。

しかし、現代科学がそうであったように、陰陽道も、宇宙的な恐怖の前ではまったく無意味なのかもしれない。

Syugen Dou

修験道

修験道は密教と山岳信仰が融合した日本独自の山岳宗教である。山林での修行を通して超自然的能力を獲得し，それをもとに庶民がもつ悩みの究極的解決をはかる。神道に基づく原始山岳信仰をもとに、仏教、道教、陰陽道が習俗化して形成された。

非常に、実践的な宗教で、山岳での修行を第一義とする。修行して力を得た後は、その力で衆生を救うことを願う。

修験道の修行者を、修験者、または、山伏と呼ぶ。

歴史

修験道の開祖は役小角とされる。古来より、神体山（ヒモロギ）に踏み込み、修行することで超自然的な力を得ようとした山岳修行者、つまり修験山伏が存在した。

奈良時代には多数の僧侶や優婆塞たちが入山し修行することがさかんに行なわれた。

平安時代、天台、真言の密教が盛んになると、密教修行者が山岳に踏み込んでいく。比叡山でも円仁の弟子、相応が山岳密教の基礎となる千日回峯行を始める。

こうして、修行者の集まった山の中でも、なかでも金の御嶽として知られた吉野金峯山と、観音浄土、阿弥陀浄土として知られた熊野三山には、多くの修行者が集ま

り、修験道の中心となった。

修験道の流派

鎌倉時代、紀州の熊野三山を拠点とする修験者の集団により、天台宗寺門派の聖護院を本山とする本山派が形成された。

また、吉野の金峯山を中心に、大和の金剛山、三輪山、紀州の高野山など、興福寺の影響下にあった、真言宗や真言密教の色彩の強い山岳寺院三十六寺に依拠する修験者が、大峰山の小笹を拠点に、当山派を形成した。この当山派は、室町末期に醍醐の三宝院を本寺にするようになった。

これが戦国時代の修験者の２大流派であるが、その他、羽黒山、日光山、九州の彦山などにも独立の修験者集団があった。

Tools of Shugen Dou

修験道具

山伏は出家僧の袈裟ではなく、独特の道具を用いる。

法螺

法螺貝から作った独特の笛。形は金剛界に通じ、その音は禅定三昧一乗妙法の音である。法螺貝の音を聞けば、煩悩を滅し、大日如来の悟りを得るという。その音は、三界の天衆（神霊）を驚かし、六道輪廻の妄夢を醒まし、中道実相の覚りの位に導くという。魔障降伏、警覚解脱の功徳を具えた法器である。

孔雀扇

孔雀扇は、四角の扇に孔雀の羽が一枚つけてあるもので、修験者が腰に差す。孔雀明王の象徴と言われ、孔雀尾を付けるのは、蛇をおさえる、または支配することを表す。ホウキ扇（せん）とも。

袈裟

修験の袈裟には、流派で異なる。天台系では房のついた梵天袈裟、真言系では輪宝をつけた輪宝袈裟を用いる。ともに 前の左右に二つずつ計四つ、後ろに二つで六つあるものを結袈裟（ゆいげさ）と称する。六房の意味は、布施、持戒、精進、忍辱、禅定、知恵の六波羅蜜、眼耳鼻舌身意の六根、六字名号を表し、前の四房は四天王、苦集滅道の四聖諦、後ろの二房は、金剛界、胎蔵界、また天地を表す。

正式に得度した者だけが着用できる。

頭襟（ときん）

頭に乗せた小さく黒い冠。大日如来の五智（仏の五種類の知恵）の宝冠で、その形は宝珠の形であり、古くは布（きれ）の十二の襞（ひだ）を集めて一ヶ所で結びかぶったもので、十二の襞を十二因縁に配して三界流転の苦と衆生還滅の解脱を示す。黒色は無明を表し、これを戴くことは、無明と法性、凡夫と 聖者が不二であることを示す。

Shugen Dou and Myth

修験道とクトゥルフ神話

修験道の原点には原始山岳信仰があり、その理論は密教に基盤を置く。そのため、超古代の邪神そのものと直結はしないが、山岳信仰の中に含まれる神話要素がそこにあると考えることはできる。蛇神など、山中の怪異は修験道において、実在する神威であり、山中に住まう天狗や仙人は修験道の先達でもある。もしも、それらが人間ではなく、ラヴクラフトの語った宇宙的な存在であるとしたら、修験者こそ、その脅威を目の当たりにしているのだろう。





What is Ninja?

忍者とは何か？

忍者は、細作(さいさく)、乱波(らっぱ)、素破(すっぱ)、草、忍びとも言われる。鎌倉時代から、戦国時代、江戸国時代にかけて、大名や武将に仕え、足軽や武士の領分を越え、潜入、暗殺、内偵、夜襲などで活躍した。

略史

忍者の歴史は奈良時代、聖徳太子が大伴細人(おおとものほそひと)を「志能備(しのび)」として使ったのが始まりとされる。また、孫子の兵法にある「用間」こそ忍術の始まりとし、まず、中国朝鮮で発達したと論じる向きもある。

聖徳太子ののち、大海人皇子が壬申の乱において、多胡弥と呼ばれる忍びを用いたという。情報収集だけではなく、敵陣に忍び込み、火を放ったり、夜襲を仕掛けたりした。

平安末期の武人、源義経も忍術の達人であったとされる。京都の鞍馬山で鬼一法眼から武芸、兵法を学んだ義経は、忍術「義経流(ぎけいりゅう)」を編み出した。一の谷では、忍び3名を使い、鵯越えこそ必勝の策だと探り出したという。義経の側近、伊勢三郎義盛は忍びの極意を歌った「よしもり百首」を残している。

鎌倉時代には、名張郡で黒田の悪党が活躍する。この中核にいたのが服部氏である。彼らは山間に住む独立勢力で、中央政府と対立し、ゲリラ戦術と謀略で抵抗し続けた。その戦いの中で黒田の悪党は、伊賀忍者衆へと姿を変えていく。

南北朝の戦乱で戦った楠木正成も、伊賀と縁のある武将で、山間でのゲリラ戦に優れ、大いに敵軍を苦しめた。伊賀忍者を配下とし、畿内の情報収集を繰り広げた。

戦国時代では、武将たちは、情報収集、陽動、特殊作戦の重要性に気づき、独自に工夫を凝らした諜報組織、特殊部隊として、杣(きこり)、聖、修験者、山伏、漂泊芸農民などが不正規部隊として組織された。武田の歩き巫女、毛利の座頭衆のように、諸国を遊行する人々のネットワークを支配し、情報網とした例もある。この時期、甲賀、伊賀、雑賀などの忍者衆が、特殊技術を持つ傭兵として各地に雇われ、その技術を広げた。

忍者の多くは、地方の地侍であり、戦国大名に仕え、武将として成り上がる者も多かった。徳川家康に仕えた服部半蔵は槍の名手として、有名であったし、織田信長に仕えた滝川一益は甲賀浪人であったが、これも戦場の功績で成り上がった。

江戸時代に入り、伊賀、甲賀、根来、柳生が幕府の傘下に入り、国家統制の情報組織として、また、治安維持部隊として、活躍した。いわゆる公儀隠密である。

忍者の真の姿

かつては、妖術めいた術を使う奇怪な存在のように思われていたが、近年では、山間で育ち、体術、戦略、科学知識などに優れた異能集団が、特殊部隊のように行動したものであったようだ。例えば、伊賀忍者は、都近郊の山間部に生まれた独立勢力が特殊な技術をもつ傭兵の輸出国となったものである。

忍者は、総合的な体術に、手裏剣や鉄砲などの武芸、潜入や偽装を中心としたゲリラ戦術、さらに密教や神道、陰陽道、修験道などから得た術法などを体得した。

その正体は秘されていたが、江戸時代になり、公儀の支配下に入った甲賀衆がその秘術をまとめた『萬川集海(まんせんしゅうかい)』を提出し、忍者が、合理的な思考に基づき、多彩な技術を駆使するテクノクラートであることが明らかになった。

陰忍、陽忍

忍者というと、全身、黒装束で背中に忍者刀を背負った姿が有名であるが、これは甲賀衆の野良着から出た姿で、忍者が常にこうした姿をしていたわけではない。

忍者の働きは、大きく分けて、陰忍と陽忍に分かれる。

陰忍とは、忍び働きとも言われ、夜陰に紛れての潜入、夜襲、暗殺、奇襲など姿を隠して行なう活動を指す。いわゆる黒装束の出番となるが、実際には漆黒ではなく、濃紺、焦げ茶などの色が多かったという。

陽忍とは、姿を現して謀略や情報収集、離間工作などを行なうことで、この場合には、さまざまな変装を行なう。この変装術を「七方出」という。各国が同盟と裏切りを繰り返す戦国時代にあっては、情報収集や調略（寝返り工作）は非常に重要なものであり、多くの忍者が他国の情報収集に活躍した。

草

苛烈な戦国の世にあっては代々宿敵となる国もある。

そこで、敵国に定住し、子孫代々に渡り、情報収集に努めることもあった。これを「草」と呼ぶ。普段は一般庶民の姿をしているが、必要に応じて、情報を流し、場合によっては体制の中に食い込んで離反策や暗殺を行なう。

くの一

女性の忍者をくの一と呼んだ。これは「女」という文

字を解体すると「くノ一」となるからである。敵国に潜入し、情報収集する場合、女性であることはさまざまな面で有利に働く。

武田信玄に仕え、歩き巫女を駆使して諸国の情報収集に当たった望月千代女は、「くノ一」の養成者、組織者であったと言える。彼女は信玄の命で200人以上の美少女を集め、これに妓芸、巫女踊りと共に忍びの技を伝授し、各国の内情を探らせた。

Ninjutsu

忍術

忍者が使う特殊技術が忍術である。潜入術、変装術、交渉術、体術、格闘技、武芸、さらに、修験道、密教、神道に基づく霊力系の秘術などまでも含む。

体術

忍者は敵地潜入のために、人並み外れた鍛錬を行い、身体能力を高めた。跳躍、登攀、水泳を極め、長距離を駆け抜けることのできるように、足腰を鍛えた。1日に100km以上を走ったと言われる。身体能力の鍛錬は五感にも及び、夜間でも見える目、針の落ちる小さな音も聞き漏らさぬ鋭い耳、敏感な鼻を持っていたという。

潜入術

敵地潜入のため、忍者はさまざまな技術を用いた。壁を越えるため、登山具にも似た登器を開発した。家屋に侵入するため、穴を掘ったり、工具で穴を開けたり、工兵としての技術を学んだ。

潜入後、敵の情報を味方に流すために、狼煙、手旗、暗号、合言葉、秘密の印などを使いこなした。専用の忍び文字、色をつけた五色米、石置き、結縄などあらかじめ決めた特殊な連絡手段があった。

変装術

情報収集のための変装を行なう術。警戒されない七つの職業に変じる「七方出」(七変化)を基礎に、顔つきを変える「変相」、声を変える「変声」、体つきを違ったように見せる「変体」の三術を用いた。

遁術(とんじゅつ)

逃げたり、潜入したりする場合に役立つ、姿を隠すための技。火炎や煙を使い、姿を隠す火遁の術、水にひそむ水遁の術が有名であるが、人に紛れる人遁、地に潜る土遁、自然に隠れる木遁などの五遁三十法がある。気配を消す隠形の術と組み合わせることが多い。

五情五欲(五車の術)

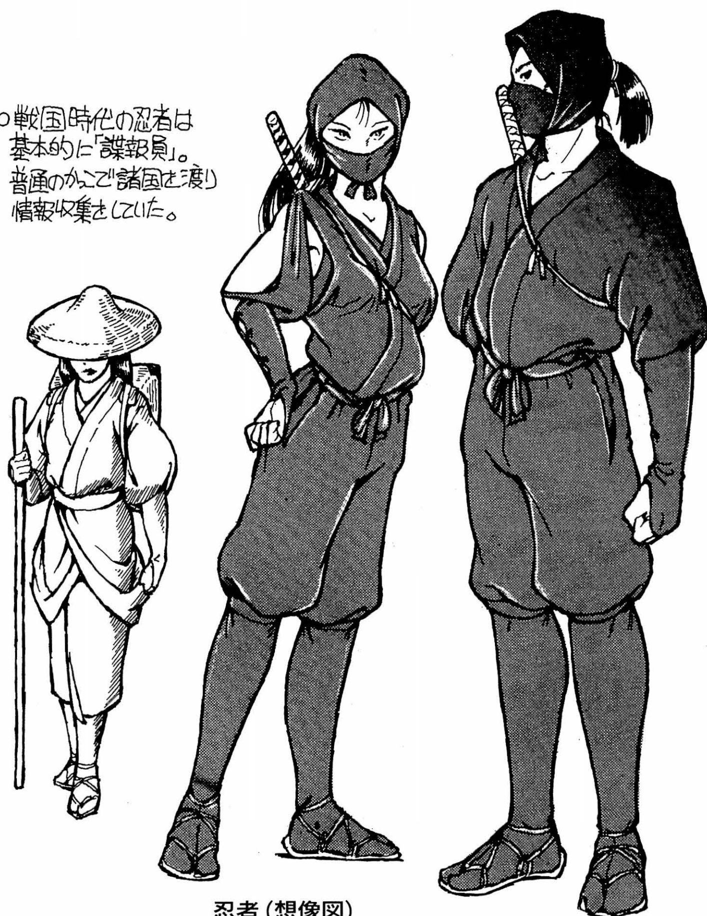
人間の気持ちを操るために、五つの感情(喜怒哀楽恐)、五つの欲望(食、性、名声、財産、風流)を刺激する交渉術。これを使って、情報収集や後方撹乱、離反策などを行なった。

格闘技

潜入時の忍者は極力戦いを避けたが、いざという時のために武芸を磨いた。槍や刀の他に、手裏剣、半弓のような飛び道具の他、武器のない状態で敵を倒すため、素手の格闘技として、骨法や相撲、古流柔術など、日本の古武道を学ぶことが多かった。戦闘技法としては、鉄砲や火薬を扱うことも多かった。

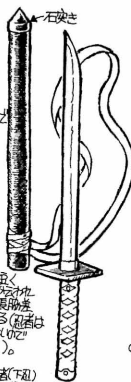
幻術、妖術

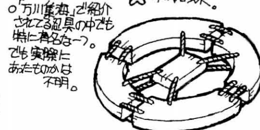
伝説の忍者、果心居士は、牛を飲み込むなどの幻術に長けていたといわれる。忍者は修験道や密教と近しく、しばしば、妖術使いと言われてきた。目くらましこそ、忍者の真骨頂である。

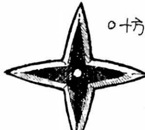


忍者(想像図)

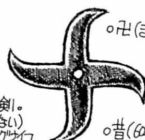


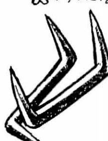




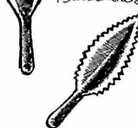












Ningu – Ninja Tools

忍具

忍者は、その活動のために、独特の武器や道具を開発し、使った。これを忍具と呼ぶ。

忍び装束

いわゆる黒装束。顔を含めて、全身を黒、濃紺、柿渋色の衣装で包み、手甲脚半をつける。もとは甲賀の農作業服であったが、動きやすいことから使われた。

下に着込み（鎖帷子）をつけることもあったが、通常は静粛性と軽さを重視して、防具は使わなかった。

忍び刀

忍者は武器に縛られなかったが、用いる刀にも一工夫を加えていた。忍び刀は室内戦闘用にやや短めで、刺突に向くよう、反りが少ない。下げ緒は3mと長く、壁を越える際の梯子代わり、暗い家の中を探るための杖代わりと、道具として使いやすいものとなっていた。

手裏剣

小型の投擲武器で、十字、六法、八方、卍などの形をしており、回転させて名がつける。手の中に入るほどの大きさであるので、手裏剣と呼ばれた。

棒状の棒手裏剣もあり、この場合、真っ直ぐ飛ぶ直打法で撃たれると、非常に見えにくく、避けにくかった。

苦無（くない）

厚みのある、木の葉型の両刃の短剣で、格闘武器、投擲武器として用いるほか、シャベル、ノコギリ、アンカーなど多種多様な道具として用いられた。

このほか、携帯用の小型ノコギリ、シコロなど潜入用の工具がいろいろあった。

撒き菱（まきびし）

菱の実、またはその形の尖った金属片で、複数投げることで、追っ手の足を止める。踏むと非常に痛い。

場合によっては相手の顔に投げることもある。

手甲鉤（てっこうかぎ）

手甲に虎のような鉄の爪がついたもので、インドの「虎の爪」に似た格闘武器であるとともに、壁登りの手助けとなる登器でもある。これで攻撃すると、獣に襲われたような傷となる。

鳥の子

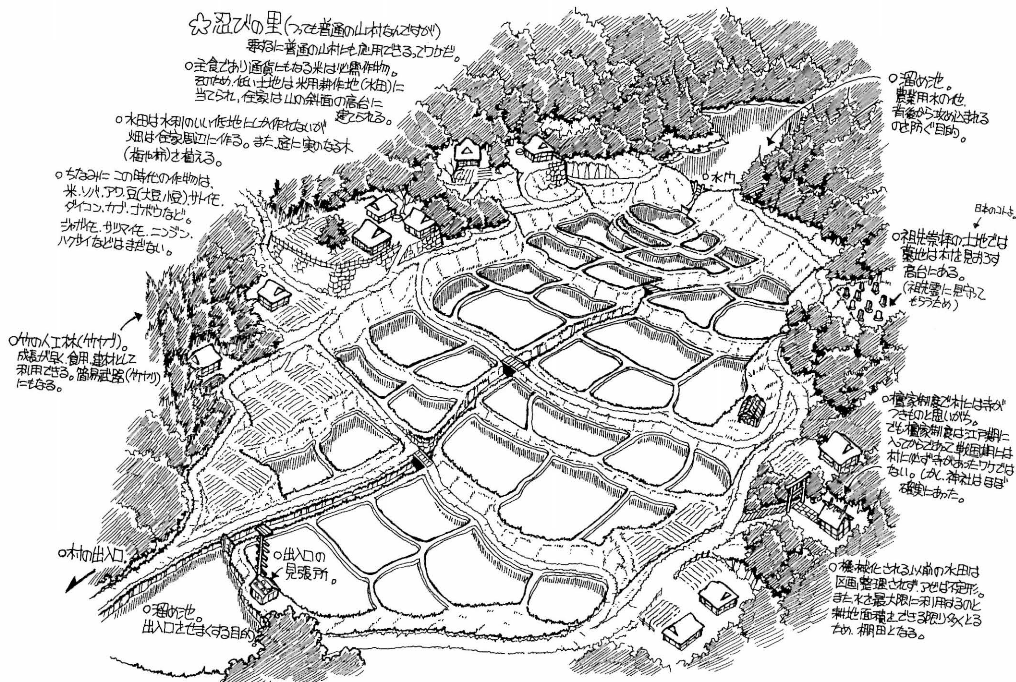
いわゆる煙玉。導火線に火をつけて投げる。大音声と共に爆発し、白煙を撒き散らすので、そのすきに逃げ出したり、奇襲したりする。

ほうろく玉

手投げの爆裂弾。素焼きの小壺に火薬を詰め、導火線をつけたものである。

息討器（そくとうき）

目潰し。口にくわえて強く息を吹き込むと、中に入れた砂、鉄粉、薬品などが相手の顔に向けて飛び出す。



水蜘蛛

水の上を歩くため、直径60cmほどの木製の板を足に履くもの。実際に水面を歩くには浮力が足りないとされ、実際には、堀を渡るための簡易ボートの類ではないかといわれている。

Ninja and Cthulhu Myth

忍者とクトゥルフ神話

忍者はさまざまな秘術を持っており、その中には、密教、陰陽道、神道などの魔法に近い技も多かったし、風魔小太郎のように、怪物のような風体をしたものもいた。後代に創作された忍者像の中には、特殊な異能を発揮するべく、人為的な交配や人体改造に近い修行を経たものもおり、異能の忍びであることは、おぞましき存在と遠からぬものかもしれない。

彼らが邪神と接触していたかどうかはわからないが、邪神の力を躊躇いなく受け入れ、活用する可能性を持っていたのは確かであろう。

Schools of Ninja

主要な流派

この項では、主な忍者の流派と分布を紹介する。あくまで、主要なものであり、このほかにも各地に忍者的な活動をした小集団があった。特に、密教や修験道の聖地には必ずといっていいほど、忍者集団があった。

甲賀（こうが）

現在の滋賀県南部を中心とする代表的な忍者の集団。郡中惣を形成した甲賀五十三家を中心に、多数の忍術流派が存在する。事実上の独立国家を形成し、近江の領主、佐々木六角家と盟約を結んで多くの戦いに参加した。室町幕府と正面から戦った鈎の陣（1487年）で、9代将軍足利義尚の死をもたらしたのは、甲賀忍者軍団の変幻自在の奇襲だったとされる。

織田軍団の猛将、滝川一益はこの甲賀忍者の流れであったとされる。

分派が多く、傭兵忍者として、朝廷や織田家中をはじめ各地の武将に雇われた。最終的には、徳川家康の傘下に加わることとなるが、これは信長の死後のこととなる。

伝説の地下冥界巡りをした甲賀三郎を祖先とする。甲賀三郎は地下巡りの末に蛇神と化したという。

伊賀（いが）

現在の三重県に本拠を持つ忍者の集団。甲賀と並ぶ忍者の里で服部家、藤林家、百地家の三上人が支配した。

惣国一揆を起こして、織田軍団と対決、一度は織田信雄の軍団を撃破するが、2年後、信長によって包囲殲滅された。

その後、服部半蔵を通じて、徳川家に拾われ、お庭番となる。

素破（すっぱ）、乱破（らっぱ）

美濃や尾張のあたりで活躍した野武士、河者系の忍者衆。木下藤吉郎秀吉の配下であった蜂須賀小六は、この素破の統領であったと言われる。秀吉自身が素破であったとも言われている。墨俣一夜城は彼らの手助けがあっ

て初めて出来たとされる。

織田家には、このほか信長が使った饗談という忍者衆がいたとも言われている。桶狭間で今川の情報を収集した簗田家も乱波に近い地侍だったという説もある。

風魔

箱根の山を本拠地とし、北条家に仕えた忍者軍団。首領の風魔小太郎の名前は名高い。乱破の大将とされ、夜襲夜討ちを得意としていた。仲間内の結束が強く、風魔への潜入は困難とされた。“比叡山炎上”では、北極星を象徴する北辰妙見菩薩を信仰し、ハスターの影響下にあるとする。

根来衆

根来寺に使える僧兵衆。いち早く鉄砲製造を開始し、その火力を持って傭兵集団として活躍した。石山合戦にも参加し、のちに秀吉に攻められたが、家康に拾われることとなる。

雑賀衆

鉄砲衆として名高い紀州の異能軍団。雑賀孫一を首領として、各地の武将に鉄砲傭兵として雇われていたが、浄土真宗を信じており、本願寺と信長が戦った石山合戦では、本願寺側につき、最終的に信長軍団に滅ぼされる。紀州の良港を有して、海洋交易も行ない、財力と情報収集能力も高かった。

名取流

楠木正成を祖とする楠木流忍術の流れを組み、ゲリラ戦術を得意とする。砲術までも会得し、地元領主に重用された。紀州流とも呼ばれる。

九鬼神流

熊野修験道の力を使う山岳宗教系忍者。修験道系の術を多用する一方、体術にも優れていたとされる。

甲州透破

武田信玄の軍師、山本勘助に使えた武田忍者軍団。三ツ者とも。どうやら山伏や僧侶の姿で、諜報活動を行なったらしい。

歩き巫女

信濃望月家の千代女を棟梁とする少女の遊行巫女を使った諜報網。各地で情報収集に当たった。

望月家は甲賀系の名流である。

真田衆

武田の重臣であった真田家の統率する忍者軍団。

のちに、真田幸村に従う十勇士で知られるようになる。戸隠流修験道や、飯綱使いとも近く、多彩な術法を使いこなす一方、銃砲にも長け、一級の戦闘集団であったとされる。真田家の本姓は望月で、甲賀の流れもくんでいる。

戸隠流

戸隠山に住む修験道系の忍術集団。幻術や体術に長けていたとされる。

飯綱使い

信州の修験道系の妖術使い。飯綱は管狐に近い憑き物で、これを操るのが、飯綱使いである。

信州飯綱山を本拠地とする。

軒猿

上杉謙信に仕えた越後の忍者衆。情報収集に優れ、川中島では啄木鳥の策を見破った。

その名前は中国の魔よけの鏡、軒猿鏡から取られたとも、最初に忍びを使ったのが軒猿黄帝であるからとも言われる。

丹波村雲党

別名・桑田党。西国村雲流の流れを組み、朝廷に仕えた京都周辺の忍者衆である。

黒脛巾組

奥州伊達家に仕えた忍者衆。黒い脛当てが特徴である。腕のいい盗賊50名を集め、情報収集に当たらせた。武芸に秀でた百姓出身者に限ることで、違和感を消していた。

座頭衆

座頭とは盲人で、按摩や琵琶、芸事をなりわいとし、独自の座を形成していた。毛利元就は4人の座頭を側近とし、座頭の情報網を活用していた。

物見舟

毛利に仕える村上水軍には、偵察を目的とする物見舟の制度があり、騎馬武者を乗せて威力偵察を行なう場合の戦略まで研究されていた。





A short story of Kenjutsu

剣術略史

日本における剣術の誕生は、4世紀、鹿島神宮の祝部、国摩真人が創始した鹿島の太刀、とされる。ここから神宮の神官である七家に伝えられたことから関東七流（別名・鹿島七流）が誕生する。当初は国産の両刃の剣で行われたと推定される。

その後、5世紀頃、大陸から片刃の太刀が流入、切る剣術が生まれていく。12世紀、京都で活躍した陰陽師、鬼一法眼が鞍馬山の八人の僧に伝授したとされる京八流、別名、鞍馬八流の剣はこの流れをくむとされる。源義経も鞍馬八流の剣を学んだという。

しかし、武士の表芸は弓であり、剣術流派の隆盛には、室町時代初期の念流まで待たねばならない。

鎌倉時代にはほとんど省みられなかった剣術を体系化したのが、念阿弥慈音が創始した念流である。念流に続いて創始された、飯篠長威斎家尚の天真正伝香取神道流、愛洲移香斎久忠の陰流、中条兵庫頭長秀の中条流は三大流派と呼ばれ、その後、多くの流派を生むこととなった。

戦国の時代に入り、剣術はさらに注目を浴びるようになる。弓矢、槍が戦場の主役とは言え、槍を失った後、戦うための剣の腕も重要なものとなったのである。そのため、鎧をつけた状態で戦う介者剣法が発達した。鎧具足のすき間を狙う精緻な技の発達は、防具をつけない素肌剣術にも大きな影響を与えた。

合戦場において有効とされたのが、相手の動きに対して素早く抜刀する居合である。林崎甚助重信が創始した林崎夢想流を元に、多くの居合剣術が戦国時代から江戸初期にかけて誕生した。

念流

念阿弥慈音が創始した念流は剣術の系統化に成功し、中条流、富田流、一刀流を生む。念流の名前は馬庭念流などに受け継がれる。富田一門からは、鐘巻自斎を経て、伊藤一刀斎の一刀流、佐々木小次郎の厳流など有名流派が生まれた。

一刀流は「一刀は万刀と化し、万刀は一刀に帰す」という理念のもと、ただ相手の刃の下に身を置き、切り落とすという極意に達している。直系の2代目目の小野忠明は2代将軍徳川秀忠の指南役となり、一刀流は柳生新陰流とともに、将軍家家流となる。

神道流

鹿島神社の神事から生まれた破魔の太刀、鹿島七流は、飯笹長威斎家尚によって、天真正伝香取神道流に結実する。徳川家康もこの剣を学んだという。

開祖飯笹長威斎は千葉家に仕える武将であり、そのため、神道流は、剣、居合、槍、薙刀、手裏剣などの武器術と、鎧組討の体術が一体化した総合武術であった。剣技も、戦場を想定した実践的なものが多く、鎧武者と戦うために頭ではなく、側頭部を狙う巻き太刀などの特色を持つ。

神道流の系統の流派でもっとも著名なのは、戦国を戦い続けた新当流開祖、塚原卜伝である。奥義「一の太刀」を持って、50年以上、負け知らずであった。中央でも高く評価され、足利将軍家にも剣の手ほどきをした。

遠く、薩摩にまで伝わった神道流の気合いは、示現流の恐るべき打撃を生むことになる。幕末の剣、天然理心流もまた、神道流の戦国性を伝える剣である。槍の宝蔵院流もこの流れを組んでいる。

陰流

愛洲移香斎久忠が創始した陰流は、豊かな剣技で知られる流派で、皮を切らせて肉を断ち、肉を切らせて骨を断つことを極意とする。

新当流、念流を合わせて学んだ上泉伊勢守秀綱（信綱）によって、陰流は新陰流へと進化し、変幻自在、融通無碍な動きを用い、攻防一体の動きを生み出した。

この教えを受けた柳生石舟斎によって柳生新陰流が、丸目蔵人によってタイ捨流が生まれた。

居合

鞘に太刀を収めた状態から一気に抜刀し、そのまま斬撃に及ぶ技を居合と呼ぶ。居合は間合いが計りにくいこと、太刀筋が素早いこと、敵の攻撃に対応しやすいことから、注目された。

居合の祖は、林崎甚助重信が創始した林崎夢想流である。後世、関口流、一宮流などが出る。居合の流派に限らず、優れた戦技として注目され、大太刀のみならず、小太刀の流派にも取り入れられている。

Chronicles Events, Occult & Natural Disasters

戦国時代年表

戦国時代の前後、室町幕府末期から徳川幕府初期までのさまざまな出来事、合戦、災害などのうち、重要と思われるものをまとめた。日付はすべて旧暦表示である。

1428年(正長元年)
足利義教、石清水八幡宮社前の籤引きで将軍に選ばれる;義教が宋雅・飛鳥井雅世らを招いて歌会を開く(4)
1429年(永享元年)
播磨の土一揆発生。赤松満祐京より帰国(1.19);足利義教、室町幕府第6代将軍就任(3.15)
1433年(永享5年)
相模に地震(M7.1)(9.25)
1435年(永享7年)
足利義教、政策に反対する比叡山僧侶を焼身自殺に追い込み、根本中堂を焼失させる(2)
1436年(永享8年)
東寺に落雷(6.14)
1437年(永享9年)
大覚寺義昭、挙兵の陰謀が露見し、大和国に出奔(7.11);永享の乱。幕府が足利持氏討伐の軍を発す(8.28)
1439年(永享11年)
永享の乱。上杉憲実ら、足利持氏を攻め、自殺させる(2.10)
1440年(永享12年)
持氏の子の春王丸・安王丸が常陸国茂木城に挙兵。結城合戦(3.4)
1441年(嘉吉元年)
島津忠国、幕命により大覚寺義昭を日向国で自殺させる(3.13);嘉吉の変。赤松満祐、将軍・足利義教を暗殺、播磨に逃亡する(6.24)
1445年(文安2年)
京都・奈良で台風。薬師寺金堂などが崩壊(6.2)
1446年(文安3年)
近江で大水、瀬田橋落ちる
1449年(宝徳元年)
上杉房定、永寿丸を鎌倉公方とし、幕府もこれを許可(1);山城・大和に地震(M6.4)(4.21)
1450年(宝徳2年)
長尾景仲ら鎌倉を襲い、足利成氏(永寿丸)は江ノ島へ逃れる(2.4);三重・京都で大風。内宮正殿の木が折れ、殿舎が倒壊、巨木が百余株倒れる(8.27)
1451年(宝徳3年)
琉球の商船が兵庫に到着。細川勝元、積み荷を抑留する(7);大和の土一揆が奈良に侵入し、元興寺金堂・興福寺大乗院などを焼く(10)
1452年(享徳元年)
幕府、関銭を納めずに小田原を通過することを禁ずる(4.21);全国的に大雨・洪水・山崩れで死者多数(8.25)
1453年(享徳3年)
遣明使東洋充澎ら、北京に到着。貢ぎ物の価格について争う(10);大神宮造営段銭が諸国に課される
1454年(享徳2年)
享徳の乱。足利成氏、上杉憲忠を攻め殺す(12.27)
1455年(康正元年)
長尾景仲らが足利成氏と武蔵分倍河原で戦う(1.21);幕府、畠山義就と畠山政長を和解させる(7.1);建仁寺勧進船が朝鮮に派遣される
1457年(長録元年)
太田道灌、江戸城を築城する(4.8);蝦夷南部でコシャマインの乱が勃発。武田信広が鎮圧する(5.15);足利義政、弟を還俗させ、伊豆の国・堀越で関東を治めさせ、堀越公方とする(12.19)
1459年(長禄3年)
幕府、京の七口に関所を置く(8.13);京都・奈良に台風・洪水。鴨川氾濫(9.10)
1460年(寛正元年)
幕府、関東奥羽の諸将に足利成氏討伐を命ずる(10.21)
1463年(寛正4年)
鎌倉に台風、鶴岡若宮宝殿が倒壊(6.24)
1467年(応仁元年)
応仁の乱。山名持豊・畠山義就・斯波義廉ら西軍が挙兵(1.18);南禅寺・相国寺・天竜寺など京都の諸寺が被災;足利義視が伊勢に逃れる(8);備中新見荘で守護方代官排斥の土一揆が起こる(7);大内政弘入京、足利義視が伊勢に逃れる(8);雪舟が明に留学;宗貞秀、朝鮮と歳遣船を約する;音阿弥が没する
1468年(応仁2年)
足利義視、ひそかに西軍に入る(11.13);竹田昌慶が『延寿類要』を著す;雪舟が『四季山水図』を描く
1471年(文明3年)
全国的に旱魃;本願寺蓮如が越前国に吉崎道場を設立
1472年(文明4年)
桜島噴火、溶岩流で人畜多数焼死;薩摩で虫害による不作;京都に盗賊蜂起;近江坂本馬借一揆
1474年(文明6年)
加賀で一向一揆が起こる;足利義政、朝鮮に書を送り、明の勘合符を取得
1475年(文明7年)
近畿諸国で台風。民家吹損、死者が多数;宗純(一休)大徳寺住持となる
1477年(文明9年)
京都・奈良で大雨・洪水(5.6);応仁の乱が終結。大内政弘・畠山義統らの西軍諸将は分国に帰り、義視は土岐成頼を頼り美濃に下る(11.11);用土原の戦;塩売原の戦;江古田原・沼袋の戦
1478年(文明10年)
百人一首できる;鹿児島にて『大学章句』刊行
1480年(文明12年)
京都の土一揆が連日、酒屋・土倉を襲う。一揆は奈良を襲い、興福寺十三重塔などを焼く
1481年(文明13年)
朝倉孝景が『敏景十七ヵ条』を制定後に死去;田屋河原の戦;紀伊道成寺楼門完成
1482年(文明14年)
信濃で大雨、洪水。大町・十日市場・安国寺が押し流される(5.29);近畿諸国で台風(7.19)
1483年(文明15年)
足利義政、子璞周瑶を明に遣わして銅銭を求める;義政、足利成氏と和解(11.27);足利義尚、新百人一首を作成
1485年(文明17年)
阿蘇山噴火、噴石丘ができる;山城の国一揆(12)
1486年(文明18年)
上杉定政が太田道灌を暗殺;聖護院道興、東国を巡遊;近畿・東海道諸国で台風(8.4);雪舟が『山水長巻』を描く
1488年(長享2年)
高尾城の戦。加賀の一向宗徒が守護

の富樫氏を滅ぼす（6.9）；須賀谷原の戦；高見原の戦

1489年（延徳元年）

足利義尚、近江で陣没；足利義政、銀閣寺を完成

1491年（延徳3年）

伊勢で火災発生、1000軒焼失；深根城の戦；足利義視、没（53）；北条早雲が堀越公方の茶々丸を滅ぼす

1492年（明応元年）

近畿・東海道諸国で大雨・洪水。相国寺大得院、築地門などが倒壊（5.19）；朝鮮国王、幕府に仏像・経文贈呈

1494年（明応3年）

大和で地震。諸寺破損、矢田庄の民家多数破損（5.7）

1497年（明応6年）

毛利元就が生まれる（3.14）；蓮如、大坂石山本願寺を築く；大内義興が少弐政資を筑前で破る（3）

1498年（明応7年）

日向灘で地震。山崩れが発生し、死者多数（8.25）；紀伊から房総にかけて地震（M8.6）。津波が海岸を襲い、各地で家屋流失多数、死者は数万人に上る（8.25）

1500年（明応9年）

幕府が撰銭令を制定；京都大火、2000戸焼失

1501年（文亀元年）

日蓮宗本国寺と浄土宗妙講寺の僧、宗論を行なう（5）；讃岐など諸国で大旱魃、多数が餓死

1502年（文亀2年）

越後南西部地震（M6.9）。死者多数（12.10）；茶道の祖、村田珠光が没

1503年（文亀3年）

全国的に旱魃・飢饉；土佐光信、『北野天神縁起絵巻』を描く；朝倉貞景が朝倉景豊を越前敦賀に滅ぼす（4）

1506年（永正3年）

九頭竜川の戦；般若野の戦

1507年（永正4年）

大内義興が足利義尹を奉じ、山口を出発

1510年（永正7年）

摂津・河内地震（M6.7）。諸寺に被害、余震が70日続く（8.8）；朝鮮で三浦の乱発生（4）；長森原の戦

1512年（永正9年）

対馬・宗氏と朝鮮との間で壬申約定が締結される；武蔵・大和・出雲で飢饉

1516年（永正13）

北条早雲、相模統一達成；千句連歌が行なわれる；再度の私闘禁止令；大内氏、遣明船管掌を独占

1517年（永正14年）

幕府の献金で諸節会が行なわれる；諸国で暴風・洪水（7.13）；三重で大火、5000軒焼失（12.13）；相模・京都・大坂に大雪、相模河凍結（12.15）

1519年（永正16年）

北条早雲、没；相模早雲寺創建；宗長が雨夜記を著す

1520年（永正17年）

徳政令；紀伊・京都地震（M7.0）。熊野・那智の寺院破壊。津波により民家流失（8.23）

1521年（大永元年）

細川高国が細川澄元を破り、足利義晴を将軍とする；飯田河原の戦；武田晴信生まれる（11.3）

1523年（大永3年）

大内氏と細川氏の間で寧浦の乱発生

1525年（大永5年）

岩付城の戦；鎌倉で地震。由比ヶ浜の川・入り江・沼が埋まって平地となった（8.23）

1526年（大永6年）

今川氏親、『今川仮名目録』を制定（4）；里見義豊が鎌倉を攻め、鶴岡八幡宮が燃える（11.12）

1528年（享禄 元年）

阿佐井野宗瑞、明の『医書大全』を刊行

1530年（享録3）

長尾景虎生まれる（1.21）；斎藤秀竜が主君・土岐盛頼をおう；小沢原の戦；田手畷の戦

1531年（享禄4年）

ハレー彗星出現；三好之長、細川晴元を擁して細川高国を破り自害に追い込み、幕府の実権を握る；一向一揆、越前朝倉教景を破る；塩川河原の戦；天王寺の戦

1532年（天文元年）

山科本願寺、法華宗徒に焼かれる；本願寺証如が河内の畠山義宣、堺の三好元長を攻め殺す；大和一向宗徒が興福寺宗徒と戦う（7）；浅間山噴火、火山泥流で家屋・道路に被害

1534年（天文3年）

織田信長が生まれる（5.12）；里見義尭が北条氏綱の援を受け、里見義豊を滅ぼす（4.6）；背場ヶ原の戦

1535年（天文4年）

全国的に旱魃、181日間続く；細川晴元が本願寺証如を大坂で破る（6）；北条氏綱と今川氏輝が甲斐に武田信虎を破る（7）；松平清康が尾張守山で近臣に殺される（12）

1536年（天文5年）

伊達稙宗、『塵芥集』を制定（4.14）；花倉の乱で今川義元が勝利し、家督を継ぐ（6.10）；天文法華の乱（7.10）；栴檀野の戦；細川晴元が法華宗徒の洛中徘徊と寺院再興を禁止する

1538年（天文7年）

第1次国府台の戦いで、北条氏綱軍が足利・里見連合軍に勝利。足利義明戦死（10.7）

1539年（天文8年）

近畿・関東、100年に一度の大洪水（8.17）；会津の百姓蜂起；山崎宗鑑、『新撰犬筑波集』を著す

1540年（天文9年）

諸国疫病流行、天皇宸筆心経を諸国一宮に奉納；近畿・関東・中部・奥羽で台風。建長寺惣門が倒壊（8.11）；尼子晴久が安芸に侵入。吉田郡山城を囲む（9.4）

1541年（天文10年）

大内・毛利連合軍が尼子軍を破る。尼子軍出雲へ退却（1.13）；武田晴信、父信虎を追放し家督を継ぐ（6.14）；北条氏康、家督を継ぐ（7）

1542年（天文11年）

瀬沢の戦（2）；斎藤道三が美濃国守護土岐頼芸を追放する（5.3）；伊達晴宗は父稙宗を幽閉させる。伊達氏天文の乱が起こる（6）；織田信秀が三河国小豆坂にて今川義元を破る（8）；瀬沢の戦；桑原城の戦；徳川家康が生まれる（12.26）；松尾神社本殿完成

1543年（天文12年）

大内軍が尼子軍に敗北、総退却す（3.14）；織田信秀、朝廷に寄進；種子島にポルトガル人を乗せた船が漂着し、鉄砲が伝来する（8.25）

1544年（天文13年）

近畿・東海道で台風・洪水（6.15）；尼子晴久、山陰を従える；木綿の衣服が普及し始める。筑前博多織・薩摩木綿積み出し；毛利元就の子隆景が小早川家を嗣ぐ

1546年（天文15年）

河越の戦いで北条氏康軍が上杉憲政・上杉朝定・足利晴氏連合軍に勝利（4.20）；毛利元就、家督を嫡子・隆元に譲る（12）；平城の乱

1547年（天文16年）

武田晴信、『甲州法度之次第』を定める（6）；晴信は上杉憲政を信濃小田井原に破る（8）；加納口にて斎藤道三軍が織田信秀軍に勝利（9.22）；織田信秀、人質として駿河に行く途中の松平竹千代を奪う（10）

1548年（天文17年）

上田原にて村上義清軍が武田晴信軍に勝利（2.14）；小豆坂にて今川軍が織田軍に勝利（3.19）；長尾景虎が家督を相続する

1549年(天文18年)
フランシスコ＝ザビエル、鹿児島に上陸(7.3)；今川・織田人質交換(11.10)；三好長慶、江口の戦いで細川晴元を破る；邦人ヤジロー、ゴアにて洗礼を受ける
1550年(天文19年)
大友義鑑は嫡子義鎮を廃そうとして家臣に殺される(2)；毛利元就、井上元兼を始めとする井上党を粛清(7.13)；近畿・奥羽で洪水(8.2)；陶隆房が大内義隆に背く(8)；三好長慶入京、将軍義輝近江に走る；武田晴信、小笠原長時を信濃林城に破り、戸石城にて村上義清に敗退；ザビエル、平戸・京都・山口に伝道；北条氏康は関東諸国に永楽銭の通用を命ずる；このころ、鉄砲が畿内で実戦に使用される
1551年(天文20年)
織田信秀没、織田信長家督を継ぐ(3.3)；武田方の真田幸隆の謀略により、戸石城落城。村上義清越後に亡命(5.26)；大内義隆、陶隆房の謀反により自害(9.1)；勘合符制度停止；ポルトガル船が豊後日出に来航；ヨーロッパより毛織物が輸入される；堺・平戸など隆盛
1552年(天文21年)
上杉憲政、越後に亡命(1)；大内家家督を大内義長が継ぐ(3.1)；細川晴元が義藤の霊山寺城を攻め五条口に放火、建仁寺が焼ける(11)；バルタザル・ガゴ、豊後に伝道；上杉憲政、越後の長尾輝虎に頼る
1553年(天文22年)
三原山噴火、溶岩流が噴出；第1次川中島の戦い(8)；
『御伽草子』の成立；今川義元が『仮名目録追加』を定める(2)；ルイ・アルメイダ、平戸に伝道
1554年(天文23年)
善徳寺の会盟。武田・今川・北条の三国同盟成立(3)；尼子晴久、新宮党尼子国久・誠久父子を殺害(11.1)；折敷畑の戦
1555年(弘治元年)
相良晴広が『相良氏法度』を制定(2)；織田信長、清洲を攻略(4.20)；第2次川中島の戦い(7.19)；加賀一向一揆が朝倉教景と加賀浜手などで戦う(8)；会津に地震が発生(M6.7)、民家が倒壊。しかも台風発生(8.29)；厳島にて毛利軍が陶軍に勝利。陶晴賢自害(10.1)；大聖寺表の戦；倭寇、明を侵し、南京安定門を焼き、4,500人を虐殺。後期倭寇が隆盛を極める
1556年(弘治2年)
長良川の戦いにて斎藤義龍軍が斎藤道三軍に勝利。斎藤道三戦死(4.20)；毛利元就・吉川元春は尼子晴久を石見銀山で破る(5)；明使鄭瞬功が豊後に来て倭冦の鎮圧を幕府に要請(7)；稲生の戦いにて織田信長軍が織田信行軍に勝利(8.24)；結城政勝、『結城氏新法度』を制定する(11)；ルイ・アルメイダ、初めて洋式医療を行なう
1557年(弘治3年)
近畿諸国で旱魃・飢饉・台風・高潮；大内義長が毛利元就に敗れ自害(4.3)；第3次川中島の戦い(8)
1558年(永禄元年)
京都・奈良で旱魃；足利義輝・細川晴元は六角義賢の援けで近江朽木より坂本に進出(5)；三好長慶が京都の地子銭を徴収(7)；木下藤吉郎が織田信長に仕える(9)；義輝は六角義賢の仲介で三好長慶と和睦して入京。また義輝は上杉謙信と武田信玄の和議を図る(11)
1559年(永禄2年)
織田信長単身上洛、将軍義輝に拝謁(2)；信長が尾張を統一(3)；長尾景虎単身上洛、将軍足利義輝に拝謁(4)；大友宗麟、豊後府中を開港、外国人の貿易を許す
1560年(永禄3年)
桶狭間の合戦で織田軍が今川軍に勝利。今川義元戦死(5.19)；長宗我部国親没、長宗我部元親が家督を継ぐ(6.15)；長浜表の戦；野良田表の戦
1561年(永禄4年)
長尾政虎が関東管領上杉家を継ぐ(4)；森辺の戦いで斎藤龍興軍、織田信長軍に勝利(4.13)；第4次川中島の戦い(9.10)；大友軍が毛利軍に敗れる(11)
1562年(永禄5年)
織田信長と松平元康が清洲同盟を結ぶ(1.11)；長岡城の戦；朝倉城の戦；久米田の戦；琉球より三味線渡来；坊津・平戸・堺などで鉄砲鋳造始まる
1563年(永禄6年)
観音寺騒動；織田信長小牧山に築城；毛利元就が石見銀山を幕府・朝廷の料所とする；北条氏康・武田信玄が上杉憲勝の武蔵松山城を落とし、さらに上野の諸城を攻略する；松平元康が家康と改名；三河一向一揆蜂起に家康の諸将が参加；甲斐恵林寺領検地帳作成される(10)
1564年(永禄7年)
第2次国府台の戦いで北条軍が里見軍に勝利(1.9)；第5次川中島の戦い(8)；石山千句；面師の孫次郎が没する；上和田の戦；大蔵虎政による狂言の完成；このころ、芦屋釜・天明釜が盛んとなる
1565年(永禄8年)
松永久秀と三好三人衆が足利義輝を暗殺(5.19)；京都の宣教師が追放される
1566年(永禄9年)
足利義秋還俗(2.19)；今川氏真が富士大宮に楽市令を出す(4)；箕輪城を武田軍が攻略(9.29)；尼子家が毛利軍に降伏(11.21)；松平家康、徳川に改姓(12)；狩野永徳が京都聚光院襖絵を描く
1567年(永禄10年)
織田信長に命じられた滝川一益が北伊勢諸城を攻める；六角義治が『義治式目』を制定(4)；伊達政宗が生まれる(8.3)；織田軍により稲葉山城落城、岐阜に改められる(8.15)；三船台の戦いで里見軍が北条軍を破る(8.23)；筑紫の戦；ポルトガル船、長崎に来航
1568年(永禄11年)
織田軍が北伊勢平定(2)；織田信長、美濃立政寺に足利義昭を迎える(7.27)；織田軍が近江平定、入京(9.26)；足利義昭が征夷大将軍となる(10.18)；武田軍により駿府城落城(12.13)；信長、摂津・和泉に矢銭を課す；西芳寺庭園再建と京都南蛮寺建立
1569年(永禄12年)
三好三人衆が足利義昭を京都本国寺に襲うも織田軍に敗北(1.5)；二条城築城開始(2.27)；徳川軍により掛川城落城。今川家滅亡(5.17)；三増峠の戦いにて、武田軍が北条軍に勝利(10.6)；安芸城の戦；立花城の戦；第2次薩垂峠の戦；蒲原城の戦手這坂の戦；織田信長、宣教師ルイス・フロイスと謁見。フロイスは京都居住と伝道を許される；住友の祖、南蛮吹の伝授を得る
1570年(元亀元年)
織田信長が足利義昭に条書五ヶ条を送る(1.25)；朝倉攻めのため越前討伐中の織田軍に浅井長政離反の報が伝わり、全軍撤退(4.27)；柴田勝家、長光寺城にて六角軍を破る(6.4)；姉川の戦い。織田・徳川連合軍、浅井・朝倉連合軍に勝利(6.28)；本願寺が挙兵、石山合戦開始(9.12)；伊勢一向一揆、織田信興を討ち取る(11.21)；花沢城の戦；今山の戦；野洲川の戦；布部山の戦；静岡・愛知で台風。家屋多数破壊、作物の被害甚大

1571年（元亀2年）
毛利元就が病死（6.15）；織田軍、比叡山延暦寺を焼き討ち（9.12）；松倉城の戦；深沢城の戦；岩井の戦
1572年（元亀3年）
三方が原の戦いで、武田軍が徳川軍に勝利（2.5）；織田信長が足利義昭に条書17ヶ条を送る（9）；武田軍が上洛の兵を発す（10.3）；信長は上杉謙信と同盟する（11）；岩村城の戦；木崎原の戦；尻垂坂の戦；小田城の戦
1573年（天正元年）
野田城の戦；疋壇城の戦；上洛の途で武田信玄病死（4.12）；挙兵した足利義昭を織田信長が追放、室町幕府滅亡（7.18）；浅井家本拠・小谷城が織田軍により落城。浅井家滅亡（8.28）；織田軍、朝倉家本拠・一乗谷城へ侵攻。朝倉義景が自刃し、朝倉家滅亡（9.23）
1574年（天正2年）
織田信長、蘭奢待を拝領する（3.28）；第一次高天神城の戦（6.17）；信長が伊勢長島一向一揆を平定（9.29）；北条氏政が簗田持助の関宿城を攻略して開城させる（11）
1575年（天正3年）
信長が徳政令を出し門跡・公家衆の借物などを破却させる（3）；長篠の戦い。織田・徳川連合軍、武田勝頼軍に勝利（5.21）；5月、信長と家康は三河長篠で武田勝頼を破る；毛利輝元は備中松山城に三村政親を自殺させる；織田軍により、越前一向一揆平定（8.19）；長宗我部元親、土佐統一（7）；信長は越前に柴田勝家らを分封、織田信忠に家督と濃尾2国を譲る
1576年（天正4年）
安土城に織田信長が入る；信長、内大臣になる；本願寺顕如が義昭に通じて摂津石山城に籠もる；第1次木津川口の戦。毛利水軍が織田水軍に勝利（7.13）；七尾城の戦；大砲伝来
1577年（天正5年）
織田信長は安土城下を楽市とする（6）；上杉軍、能登統一（9.17）；手取川の戦いにて、上杉軍が織田軍に勝利（9.23）；松永久秀謀反と信貴山城落城、久秀爆死（11.30）
1578年（天正6年）
遠江・三河などで大雪（2.4）；近畿地方で水害；上杉謙信病死、後継者争いの御館の乱勃発（3.13）；毛利軍により織田方の上月城が落ち、尼子勝久自害（7.3）；第2次木津川口の戦い。織田水軍が毛利水軍に勝つ（7.16）；織田信長配下の荒木村重謀反（10.21）；耳川の戦い。島津軍が大友軍に勝利（11.11）；三木城の戦；八上城の戦；大友宗麟が受洗
1579年（天正7年）
摂津で地震（M6.2）。四天王寺の鳥居が崩れ、余震3日（1.20）；白山が噴火。火山泥流、神社焼失；御館の乱にて上杉景勝が勝利（3.24）；ヴァリニャノ有馬に学林設置；明智光秀が丹波平定（7）；安房の里見義頼、分国中の諸商売船の緒役を免除（9）；宇喜多直家が信長に降伏（10）；三間表の戦
1580年（天正8年）
羽柴秀吉が三木城を陥し、別所長治を自殺させる（1.17）；織田信長、竹生島詣に外出中に無断で外出した女中数名を斬ったとされる（3.10）；本願寺顕如、信長と和睦（3）；筒井順慶、大和諸寺の梵鐘を徴発し鉄砲を鋳造（3）；信長、佐久間信盛を追放（8.12）；有馬晴信が受洗
1581年（天正9年）
荒川の戦；金沢御坊の戦；第2次高天神城の戦；織田信長、堀秀政に命じて和泉国中で検地指出を徴収（4）；信長、高野聖千余人を斬る（8）；前田利家、能登の大名となる（10）；羽柴秀吉は鳥取城を陥す（10）；羽柴秀吉、淡路を平定（11）；武田勝頼、甲斐韮崎の新府に移る（12）；藤堂高虎、但馬の一揆を鎮圧
1582年（天正10年）
京都や安土から見て東の空が赤く染まる怪異が発生する（浅間山の噴火）（2.14）；田野の戦。織田・徳川・北条連合軍の侵攻で武田勝頼自刃。武田家滅亡（3.11）；天空に彗星が現れ、数日後、安土に流星が落ちる（4.22）；日食が起こる。同深夜、本因坊日海と利玄坊の囲碁対戦にて、稀有の三劫が発生する（6.1）；本能寺の変。明智光秀が謀反、織田信長と織田信忠を包囲、自刃させる（6.2）；羽柴秀吉が毛利輝元と和睦、撤退（6.4）；山崎の戦い。羽柴軍、明智軍に勝利し、光秀は農民に殺される（6.13）；明智軍の坂本城落城、明智一族滅亡（6.15）；織田信雄軍安土城を燃す（6.15）；清洲会議。信忠の子の織田秀信が織田家の継嗣となる（6.27）；秀吉、大徳寺で信長の葬儀を主催（10）；大友・有馬・大村氏による天正少年使節派遣；阿蘇山噴火、堂社・耕地が破壊される；大沢山の戦；魚津城の戦；備中高松城の戦；神流川の戦；中富川の戦；京都西陣織創始；堺縮緬織創始
1583年（天正11年）
賤ヶ岳の戦いで羽柴軍、柴田軍に勝利（4.21）；柴田軍本拠、北ノ庄城落城。柴田勝家自害（4.24）；羽柴秀吉、大坂城築城に着手（9.1）；丹羽長秀、越前三国湊の問丸に諸国の商船を招かせる（5）；狩野元秀が『織田信長像』を描く
1584年（天正12年）
沖田畷の戦い。島津軍が龍造寺軍に勝利、龍造寺隆信戦死（3.18）；長久手の戦い。徳川軍が羽柴軍に勝利（4.9）；秀吉は比叡山の再興を許す（5）；伊達政宗が家督を継ぐ（10）；羽柴秀吉と徳川家康講和（12）；戸木の戦；末森城の戦；焼岳噴火。300余の家屋が埋没した；武蔵・大坂・京都で旱魃
1585年（天正13年）
羽柴秀吉、関白叙任（7.17）；長宗我部元親、羽柴秀吉に降伏（8.6）；徳川家重臣の石川数正、羽柴秀吉の元に出奔（11.12）；人取橋の戦い。伊達軍が二本松・芦名・佐竹連合軍に勝利（11.17）；太田城の戦；一宮城の戦；上田城・神川の戦；畿内・東海・東山・北陸諸道で地震（M7.9）。広域で被害。飛騨白川谷で大山崩れ、死者多数（11.29）
1586年（天正14年）
岩屋城の戦い。島津軍の前に大友家の高橋紹運軍が全員玉砕（7.27）；徳川家康、羽柴秀吉に服従（10.17）；羽柴秀吉、太政大臣叙任。豊臣姓を賜る（12.17）；惣無事令。秀吉は関東・奥羽の諸大名に戦闘行為の停止を命ずる（12）；有馬峠の戦；戸次川の戦
1587年（天正15年）
高城の戦。島津義久、剃髪して豊臣秀吉に降伏（5.8）；秀吉、バテレン追放令を発し、日本人奴隷の売買を禁止する（6.19）；；羽柴秀長、奈良での味噌・酒などの商売を禁じ、郡山で売買させる（8）；秀吉、北野にて大茶会を催す（10.1）；秀吉、関東と奥州に惣無事令を発す（12.3）；唐松野の戦；阿気野の戦；秀吉、聚楽第を築造；天正通宝鋳造
1588年（天正16年）
後陽成天皇が聚楽第に行幸（4.18）；豊臣秀吉、刀狩令を発す（7.8）；秀吉、賊船停止令を発す。倭寇の禁止、邦人の南海進出開始；秀吉、島津義久に琉球王の使節派遣を要求させる。鍛冶・番匠などの諸職人の座を廃止する；中新田の戦；窪田の戦；天正大判・小判金鋳造；細川忠興夫人（ガラシア）、受洗；雪谷等顔が襖絵『京

都黄梅院』を描く

1589年（天正17年）

秀吉が駿河、甲斐、長門、周防、土佐、九州で検地を行なう；駿河・遠江で地震。興国寺・長久保・沼津などの城塀が破損（2.5）；伊達政宗、弟・小次郎を斬る（4.7）；摺上原の戦いで、伊達軍が芦名家を滅ぼす（6.5）；伊達政宗、豊臣秀吉に臣従（6.9）；北条氏直、豊臣軍に降伏。北条氏政ら切腹させられる（7.5）；豊臣秀吉、黒川城で奥州仕置を命ず。天下統一、成る（8.9）；北条家臣・猪俣邦憲が真田家支城名胡桃城を奪う（10.23）；檜山の戦；秀吉、朝鮮に来貢を促す；秀吉、方広寺大仏を鋳造

1590年（天正18年）

小田原合戦。北条氏直降伏；徳川家康が関東に移封、江戸城入城す；ヴァリニャノが再度来朝し、西洋印刷術を伝える

1591年（天正19年）

バァリニャーノが豊臣秀吉に謁見、ポルトガル印度総督の書を呈する（1）；千利休自害（2.28）；秀吉は印度総督にヤソ教の禁止を伝え、貿易を求める（7）

秀吉、身分統制令を発布（8.21）；フィリピンに入貢を促す（8）；九戸政実の乱、平定される（9.4）；文禄の役。秀吉、諸将に朝鮮出陣命令（9.16）；名護屋築城開始（10）；秀吉が甥・秀次に関白を譲り、太閤となる（12.27）

1592年（文禄元年）

文禄の役。日本軍、朝鮮に渡海開始；豊臣秀吉、朱印船制度を定める；マニラ近郊ディラオに日本人町建設；本願寺光佐（顕如）が没する；文禄通宝の鋳造

1593年（文禄2年）

豊臣秀吉、伏見城へ移る（3）；日朝休戦協定が結ばれる（4.18）；フィリピン太守の使者宣教師バプティストが名護屋で秀吉に謁する（6）；徳川秀頼誕生（8.3）；台湾高山国に入貢を促す（11）；ルイス・フロイス、長崎で没

1594年（文禄3年）

秀吉が吉野で花見（2）；朝鮮王李公が加藤清正に講和を求める（4）

1595年（文禄4年）

関白・豊臣秀次自害（7.8）；秀次一族、九条河原にて処刑（8.2）；医道中興の祖・直瀬道三が没する；薩摩焼『金海帰化』できる；オルガンチノが京都・肥前に伝道

1596年（慶長元年）

朝鮮との和平交渉決裂、再征が決定される；豊後で地震。高崎山などが崩れ神社などが倒壊。大津波が襲い、瓜生島では8割が陥没した（閏7.9）；畿内で地震（M7.0）。伏見城天守大破、石垣が崩れ死者500。諸寺・民家多数倒壊。堺で死者600余。余震が翌年まで続いた（閏7.13）；浅間山が噴火。死者多数；関東・中部地方で大洪水；イスパニア船サン＝フェリペ号、土佐に漂着する（9）；26聖人殉教。長崎でキリシタン26名が処刑される（11）；有田焼『李参平帰化』できる

1597年（慶長2年）

慶長の役、開始；侍五人組下人十組（相互検察）制度

1598年（慶長3年）

蔚山城の戦いで援軍が到着し、明軍退却（1.4）；醍醐の花見催される（3.15）；豊臣秀吉没す（8.18）；日本軍、朝鮮より撤退（11.25）

1599年（慶長4年）

前田利家が没する；瀬戸黒茶碗、織部茶会に初登場；関東・中部で凶作、飢饉で死者3千人；島津家久が家老伊集院幸侃を斬り、石田三成がそれを責める。三成は加藤清正・黒田長政らの襲撃を逃れて徳川家康を頼り、その庇護で近江佐和山に退居する（3）；家康、大坂城にて豊臣秀頼と会見（6）；バタニ国王から宝物が秀頼に、書簡が家康に届く；八幡船禁止；家康は島津氏の伊集院氏攻撃を援助する；宗義智・柳川調信が朝鮮と講和開始

1600年（慶長5年）

徳川家康が上杉景勝討伐令を発す（5.7）；石田三成、毛利輝元を総大将とし、家康征伐を宣言（7.17）；会津討伐軍、小山評定にて石田三成征伐を決定（7.25）；西軍により伏見城が落城。徳川方の鳥居元忠自害（8.1）；東軍により岐阜城落城織田秀信降伏（8.23）；関ヶ原の戦。東軍が西軍に勝利（9.15）；石田三成ら3名が処刑される（10.1）；家康、論功行賞を行ない、地盤を固める；長谷堂城の戦；浅井畷の戦；安濃津城の戦；石垣原の戦；オランダ船リーフデ号、豊後国佐志生に漂着（3.16）；僧元吉が貞観政要を刊行；尊楷、豊前に上野焼を創始

1601年（慶長6年）

伏見に銀座が置かれ、慶長金銀・丁銀・小粒銀を鋳造；島津家久が明派遣の商船を略奪した伊丹屋助四郎を磔刑にする；佐渡金山を幕府直轄とする（6）；家康、フィリピン長官テリョに書簡を送り、また安南国に返書し、朱印船制度の設置を告げる（10）；ルソン長官グスマン、家康に呈書；東海道に伝馬制を布く；朝鮮より活字が持ち帰られ、印刷技術が興る

1602年（慶長7年）

徳川家康、二条築城を命じる（5.1）；交趾船が肥前に着き、家康に孔雀、象、虎などが贈られる（6）；イスパニア船エスピリト＝サント号が日本船と土佐清水沖で戦う。家康は捕虜の乗組員を返し、渡来イスパニア人の保護を約束する（8）；海北友松が『山水図屏風』を描く；宗達が『風神雷神図屏風』を描く

1603年（慶長8年）

徳川家康が征夷大将軍となる（2.12）；徳川秀忠の長女千姫、豊臣秀頼に嫁ぐ；江戸日本橋を修造；出雲巫女阿国が歌舞伎を創始；日葡辞書刊行

1604年（慶長9年）

幕府、糸割符制度を確立（5.3）；徳川家光が生まれる（7.17）；長崎に訳官が置かれる；福井藩、松苗を植付；白糸（生糸）輸入法制定；五街道に一里塚が置かれる；『ろどりげす』巻1刊行

1605年（慶長10年）

徳川秀忠、2代将軍となる（4.6）；慶長地震。東海・南海・西海諸道で地震。各地で津波による民家の流失多数（12.16）；煙草が流行；大徳寺孤篷庵完成

1612年（慶長17年）

禁教令。キリスト教が禁止される

1616年（元和2年）

ヨーロッパ船の寄港地を平戸と長崎に制限

1623年（元和9年）

徳川家光、3代将軍となる

1624年（寛永元年）

スペイン船の来航を禁止

1633年（寛永10年）

奉書船以外の日本の船の海外渡航を禁止

1635年（寛永12年）

日本人の海外渡航、在外日本人の帰国を禁止。明船の寄航を長崎に限る

1637年（寛永14年）

島原の乱。天草四郎時貞を首領にいだき3万余の一揆勢が原城跡にこもる

1639年（寛永16年）

ポルトガル船の来航を禁止。オランダ・中国・朝鮮以外の諸国との交渉を閉ざす

第四章　秘密

闇物語　四

黒蓮堂

義信が気づくと、もはや、横川に入っていた。マタギの熊蔵が背負ってきてくれたのだ。

横川には宝塔を中心に朱塗りの豪奢な寺院がいくつも広大な山中に点在する修行の地である。

しかし、そこにあるべき静謐は、獣じみた嬌声と洪笑に破られていた。境内には薙刀を抱えた山法師があちこちに座り込み、遊女を横にはべらせていた。彼らの前には鍋が煮られており、獣肉の煮える濃厚な香りが漂っていた。山法師の中には酒気を帯びたものも少なくない。

「円重上人はいずこなりや?」

義信が問いかけると、一人の山法師が立ち上がり、山法師は法眼坊と名乗る。

「上人は黒蓮堂において重要な修法に取り掛かっておられる。用件はいかに?」

「青蓮院様よりの密書をお持ち申した」

と義信が口上を述べる。比叡山五門跡の一人である。明智光秀はその伝を用意していたのだ。

「ご案内申そう」

横川から黒蓮堂へ向かって急な坂道を下る。

九十九折れを下る途中で、谷底から読誦の声が響く。尾根道で聞いた唱題行よりも陰々たる声は、あまりにも異形の韻律で眩暈がするほどである。かろうじて聞き取れたのは、聞きなれぬ一節だ。

一切空(いっさいくう)
一切無(いっさいむ)
一切夢(いっさいむ)

坂を降り切ると、日蓮上人が修行されたというお堂、定光院に出る。すぐ脇には谷川が流れている。庭先を抜け、谷川を渡る細い木の橋を渡る。橋のすぐ山側に小さな滝があり、下には、細い谷川が流れている。

「瀧尾権現であられる」

と、法眼坊が瀧に向かって手を合わせる。

「上人のこもられている黒蓮堂はこの先だ」

橋を渡り、向かいの尾根を半ば登ったあたりに、黒蓮堂はある。闇よりも黒い漆黒のお堂である。その前には、白い法衣をまとった学僧が一人、黒い笠をかぶって立っていた。

探索者と法眼坊が近づくと、学僧は同時に頭を下げる。

「円重上人がお待ちです」

そのまま、縁側に上がり、障子を開く。中には、金襴の袈裟をまとった老僧とその侍僧が座していた。

老僧は、でっぷりと太り、顎さえも肉にうずもれた顔は青ざめたように白い。ひげも髪も老齢で抜け果て、分厚いまぶたの上には眉の痕跡もない。細い瞳は開いているのかどうかもわからない。

侍僧は大柄で、黒い袈裟をまとい、顔まで覆面で覆っていた。わずかに見える目は瞳が青いように見えた。

そして、その背後には異様な仏像が屹立していた。

三面六臂の全身黒い仏である。その身はほとんど裸で、異様にふくよかな腰と顔に黒い布がかけられている。六本ある手には、法灯、宝剣、五鈷杵、索が持たれ、残る二本の手は片方が印を結び、もう片方は開かれ、上に向けられている。

やがて、黄金の袈裟の袖が持ち上がり、膨れ上がった生白い手がぴくぴくと痙攣しながら前に突き出された。

「円重である」

光秀の密書を渡すと、上人はそれを一読した後、傍らに置いた。

「お預かりいたす。ご返事をお書きいたしますゆえ、庫裏にてお待ちを」

そう言って、お堂の横にある小屋を指さした。物置と僧坊を兼ねた小さな庵である。全員が庵の中に入り込むと、木戸が閉じられ、外側から閂が掛けられた。

同時に、法眼坊の高笑いが上がった。黒蓮堂の中では、また、おぞましい読経の声が高まっていった。



なれはふす、とこしえならぬ、しにびとの
はてなきはまに、しもこゆるらん
（汝は臥す。永遠の死者よ
無限の未来に、死さえも越えよう）

Outline
概略

この項は戦国日本において探索者が遭遇しうる魔道書を列記したものである。

魔道書から得られる知識および、そこに記載されている神話呪文、秘儀の詳細についてはキーパーに一任する。

また、伝承の途中で魔道書が不完全であったり、ねじ曲げられたり、危険な書き込みを加えられたりしている可能性がある。

キーパーはここに書かれていない魔道書を登場させたり、魔道書の内容を変更したりしてもよい。その場合、16世紀後半の日本にたどり着いた経緯については、以下を参考に設定する必要がある。

Form or binding of Tome
日本における魔道書の形態

日本における魔道書は以下の形態を取る。

【1】木簡

木の板に墨で書き込んだもの。製紙技術は推古女帝の時代（610年）に伝来していたと言われるが、非常に高価で、希少だったため、平城京の時代までは木簡が紙代わりに使用された。

【2】巻子本（まきこぼん）

いわゆる巻物である。和紙に書き付けたものを横につなげ、裏打ちし、巻いて保存する。中国から伝来した様式である。奈良朝の本はほぼ巻物形式であった。

【3】折本（おりほん）

巻物は見たい場所をすぐに見ることができないという弱点があり、扱いも面倒であるため、この巻物を屏風状に折って、読みやすくしたのが、折本である。

【4】和紙和綴じ本

和紙による本。和紙に墨で書き、二つ折にしたものを紐で綴じる。縦書きなので右開きとなる。紙の強度の関係から、比較的小さく、また、最大50ページ程度と薄い。

平安時代の初め、空海が中国から招来した「三十帖策子」が、現存する最古の和綴じ本である。二つ折した本文をたばねて糊付けし、最後に表紙を糊で接着したもので、中国では胡蝶本と呼ばれているが、日本では、糸でかがらないことから粘葉装（でっちょうそう）という。

これを発展させたのが大和綴じで、糊を用いず、糸でかがって表紙の二か所をひもで結ぶ。その後、中国の宋から明の時代にかけて用いられた、袋綴じ形式の明朝綴じが鎌倉時代に伝わる。

いずれも表紙を別の堅い紙、時には薄い木の板で形成し、しばしば、絹などの布で装丁した。

日本の製紙技術

日本での製本技術、印刷技術は江戸期に拡大する。そのため、それ以前は紙製品の本は非常に高価なものであった。

日本に製紙技術が流入するのは610年、推古天皇の御世と、『日本書紀』に書かれているが、別の説では4世紀ごろ、朝鮮半島からの渡来民によるとも言われる。

当初は非常に高価なものであり、平城京などでは木簡が多数使用されていた。『古事記』なども木簡に記されていた。

平安時代になり、『源氏物語』などの朝廷文学が紙に書かれたが、庶民にとって紙は手の届かない贅沢品で、本来は一部の公文書と仏教経典などにしか用いられなかった。

紙の大量生産が始まるのは鎌倉時代で、「杉原紙」が代表的である。現在でも和紙の産地として有名な岐阜県美濃地方と兵庫県可美町にあった杉原という2つの産地とされている。しかしまだ庶民の手には届かず、武家の公文書や経典紙として使用していた。

多くの場合、複製は人力での写本として作成される。

11世紀ごろから、版画の技術を使った簡易印刷が始まる。8世紀ごろにも印刷したとされる経典が見つかっているが、普及はしなかった。11世紀、暦本（いわゆるカレンダーである）が印刷されるようになった。暦本は日本独自の風水術である陰陽道に従い、吉凶の方角を知るために欠かせないものであった。

日本で作られる和紙は、楮（こうぞ）の皮から作られる。当初は麻の繊維を使用していたが、ごわごわし、作業しにくいことから、楮が主流になった。その後、室町時代には雁皮（がんぴ）から、江戸時代には三椏（みつまた）から製紙用のパルプを得ることができるようになる。

Type of Tome

内容の系統

戦国日本における魔道書はその内容から以下のように分類される。

【1】神話魔道書およびその和訳・漢訳

クトゥルフ神話の著名な魔道書のいくつかは、戦国日本の時代にはすでに存在し、何らかの形で翻訳されている可能性さえもある。

“比叡山炎上”では、『ネクロノミコン』、あるいはそれに先行する類書が仏典に混入して漢訳され、日本に到来していたとする。

【2】西欧からの渡来

戦国日本は西欧文化の流入期でもある。

いくつかの西欧魔道書はすでに執筆されており、南蛮人の宣教師や商人を通じて、日本に到来しているかもしれない。

【3】日本古来の魔道書

国外からの流入以前から、日本人も「まがまがしい存在」には気づいていた。そうしたものに関する記録がさまざまな形で残されている。

『古事記』、『風土記』などの中にも、われわれは邪神たちの影を感じ取ることができるだろう。また、『日本霊異記』などの説話集も多い。

【4】仏典

仏教の経典。仏教の教えは釈迦によって開かれたが、その教えは口伝のみで伝えられていた。

仏陀の死後、その教えをまとめるために経典の「結集（けつじゅう）」が行なわれるが、その時点で当時、インドから中央アジア周辺にあった神話伝承が多数収録された。

ここに仏教経典の特異性がある。

キリスト教がイエスの教えに集約し、異端説を排除していったのに対し、仏教は、仏陀だけでなく、経典に多くの物語を取り込み、世界観を拡大していった。その結果、インドの神々が経典に取り込まれていった。

仏陀の死後、仏教はその哲学性を重視する部派仏教と、大衆救済を重視する大乗仏教に分かれ、北インドで活躍した大乗教団の経典が中国経由で日本に伝わったが、大乗教団の経典にはそうした混合物が多かったという。クトゥルフ神話に関する知識もまた、含まれている可能性が高い。

Necronomicon

『ネクロノミコン』

クトゥルフ神話において、もっとも有名な魔道書『ネクロノミコン』が日本に到着していた、という事実は確認されていない。

しかし、その原書である『キタブ・アル＝アジフ』の類書がインド、中国経由で日本に到達していた。基本的に、仏典や漢籍に混じって中国経由でその一部が日本へ到達しているが、戦国時代、南方経由で持ち込まれた欧州の魔道書も存在するとも言われる。



『黒蓮蟲聲経（こくれんちゅうせいきょう）』(Black Lotus Sutra of Insect Whisper)

紀元800年前後、シリア砂漠を渡った一人の隠者によって、インドにもたらされた『アル・アジフ』の写本は、インドの破壊神シヴァを信仰するヒンドゥーの僧侶によって、ヒマラヤを越えた。この過程で、『アル・アジフ』は破壊神シヴァ、別名、マハーカーラ（大いなる黒き神）の経典に混入した。

やがて、仏典に混入して、漢訳されたのが『黒蓮蟲聲経』である。翻訳の過程で、シヴァは大黒天となり、世界の中心ですべてを無に帰す力を秘めたまま、眠り続けるアザトースのイメージが付与された。さらに、その使者として、ニャルラトテップの黒き姿が、大黒天の姿に反映された。

「一切空、一切無、一切夢。色即是空」の文言を含むことから、般若心経の源流に当たる、古代密教仏典とされ、顔のない六手の黒い大黒天像とともに、中国で黒蓮宗を生み出した。日本へは、平安後期の延喜12年（912年）、比叡山の円重上人が、唐に留学した際に、密教とともに学び、仏像と共に比叡山に持ち帰った。

文章は、木簡に書かれた経文200巻に及び、クトゥルフ神話に属する広範囲の伝承が仏教、ヒンドゥー教、道教の解釈を交えて語られている。

儀式においては、根本経典とされる朱誅の巻が読まれるが､これを108名の僧侶が､眠ることも休むこともなく、108回読む黒蓮大勤行を果たすと、星の天界への扉が開き、衆生が救われるといわれる。
中国語（仏典）；正気度喪失 1D10／2D10；〈クトゥルフ神話〉に＋18%；研究し理解するために平均13か月

『朱誅龍経』(Sh'ccht'lhu Sutra)

別名『禁忌経典』(Forbidden Sutra)。『黒蓮蟲聲経』のバリエーションとされるが、より、完訳に近いとされる異端経典。『アル・アジフ』がイスラムの予言書としてアナトリアを北上し、カスピ海沿岸で、シルクロード交易を支配したハザール人の手に渡ったのち、漢訳されたとも、逆に、この経典こそ『アル・アジフ』の執筆の際にアブドゥル・アルハザードが参考にした古代の魔道書の漢訳であるとも言われる。

漢訳を行なったのは、仏典の翻訳を進めた二大訳聖の一人、鳩摩羅什(kumaarajiiva、350～409)とされる。シルクロードの仏教国、亀茲の王家出身の修行僧であったが、前秦に捕えられ、多くの辱めを受けたのちに中国に拉致され、生涯、仏典漢訳を強制された。主な訳出経論に『坐禅三昧経』3巻、『阿弥陀経』1巻、『大品般若経』24巻、『妙法蓮華経』7巻、『維摩経』3巻、『大智度論』100巻、『中論』4巻がある。彼の翻訳は優れたもので、晩年、長安で育てた仏弟子たちの活躍もあり、東アジアの仏教に大きな影響を与えたという。

『朱誅龍経』は祖国の滅亡を知った鳩摩羅什が、憎悪を込めて、仏典に混じっていた禁断の知識をかき集め、封印したものである。鳩摩羅什は生前、あくまでこの経典を他人に見せることはしなかった。遺言として、この経典の破棄を命じたが、破棄されることなく、中国天台の中心地、五台山に納められた。

その後、『朱誅龍経』の写本が日本へと運び込まれる。

運んだのは、空海とされる。

永貞5年(805年)、長安で中国密教の第七祖、長安青龍寺の恵果和尚に師事した空海は、わずか半年で中国密教の秘儀を習得し、恵果和尚の一番弟子となる。恵果和尚から大悲胎蔵、金剛界、伝法阿舎利位の灌頂を受け、さらに、仏舎利までも与えられる。その年末死去した恵果和尚の葬儀では、千人の弟子を代表して、恵果和尚を顕彰する碑文を起草した。

その後、帰国した空海は、高野山を開き、日本密教界の祖として讃えられることになるが、本来20年の留学期間を2年で切り上げた結果、大宰府の観世音寺に滞在した。この時、恵果和尚から与えられた『朱誅龍経』の危険性に気づいた空海は、観世音寺の金堂にその一部を封じた。その後、高野山を開き、曼荼羅を体現した一大結界を完成させた空海は、大宰府から『朱誅龍経』を取り寄せ、金剛峰寺の奥の院に封じたとも、取り寄せようとした際には、嵐によって観世音寺が倒壊、すでに『朱誅龍経』は行方不明になっていたとも言われる。一説には、入寂後も生きているとされる空海の即身仏が握って離さないとも言われている。

形状は巻物である。

朱誅とは、中国語では、チューチュー(Chew chew)と読み、蟲の鳴く声を表すという。また、朱誅龍（チュチュルー／sh'ccht'lhu）は冷たい海底に潜む､夢見る邪神、老海魔を指すともいう。
中国語（仏典）；正気度喪失 1D12＋1／2D12；〈クトゥルフ神話〉に＋18%；研究し理解するために平均3年

『ネクロノミコン』

『アル・アジフ』のギリシア語版である。ローマ法王の命令によって焚書にされたといわれるが、16世紀の段階では、その何冊がヴァチカンの地下と錬金術師たちの書庫に残されていた。それらの一部が欧州を逃れた錬金術師によって､アジアにもたらされたと言われている。
ギリシア語；正気度喪失 1D10／2D10；〈クトゥルフ神話〉に＋18%；研究し理解するために平均13か月

『屍龍経典』

元代、『ネクロノミコン』ギリシア語版がシルクロード経由で中国に流入、元朝末期の学僧、観照によって翻訳されたものである。

仏典ではなく､天竺由来の秘儀書として翻訳されたが、邪教として封じられた。その後、元朝を北に追った明朝の時代、永楽帝の密命に従い、再調査された。その結果、鄭和がアフリカに派遣されることとなるが、永楽帝の御世には解決せぬまま、続く洪熙帝の時代に入り、再度封印された。

明朝の学僧がその内容の一部を日本に伝えたことが、東山文化に、狂気にも似た影を落とす。

その後、19世紀末、清朝末期に再発見されることになる。

御殿内文書『ぷすぴろーまぬぱいかじ(星昼間の南風)』

琉球王国にはるかな古代より伝わるとされる神謡集。

題名はオリオン座ベテルギウスの南中を示す八重山方言であるが、この時、星辰の門が開かれ、十二神将と羅刹の戦いが始まると言われる。琉球周辺の星の神話に、天文観測記録を加えたものであるが、一部に、『ネクロノミコン』とほぼ同じ内容が含まれる。黒き影の夜に吠ゆる者、ンマヌフシ（フォーマルハウト）から来る邪悪、瀬良江野なる星の学堂についても言及されている。

形状は巻物であるが、執筆年代は恐ろしく古く、紀元前にさかのぼるとされる。星の配置から見て、5000年をさかのぼるとも言われる。

異伝：ザビエル版

『ネクロノミコン』をザビエルが持っていたとする異説。実際については、『妖蛆の秘密』を参照せよ。

ポルトガル王ジョアンから、アジア宣教を命じられたイエズス会の宣教師、フランシスコ・ザビエルによって、ひそかに日本へともたらされた。ザビエルは、ジョアン王と教皇から命じられた「東方の旋風王（プレステア・ジョアン）」探索の資料として、これを所持したが、そこに「ルシフェルの策謀」を感じてもいた。その後、ザ

ビエルが日本を離れ、中国へ向かおうとしたのは、このためとされるが、ザビエルは中国で病死した。なぜかその遺体はまったく腐敗する様相を見せぬまま、インド、ゴアのボン・ジェス教会に納められた。

Record of Still and Yet

『未然記』

別名、『那琴抄』(Pnakotic Fragments)。未然記は、飛鳥時代の天才政治家であり、思想家、預言者である聖徳太子（？～622？）が、夢殿で執筆したとされる予言書である。その内容は明らかにその時代を見てきたかのように、明確に事件を報告している。

これは、イスの偉大な種族とコンタクトした聖徳太子が、偉大なる種族が時間の彼方を旅した記録をまとめた『ナコト写本』の内容を分析し、書き写したものである。

飛鳥寺に保存されている。17巻の木簡からなる。

日本風漢文；正気度喪失 1D10／2D10；〈クトゥルフ神話〉に＋17%；研究し理解するために平均15か月

『諏訪大社妙見太子菩薩経』(Prince North star Bodhisattva Sutra of Suwa-shrine)

諏訪大社の庫裏の奥に封じられていた古文書で『未然記』の写本、とされる。聖徳太子の予言書とされ、未来を変える秘術が書かれているとも言われる。

その形状に関しては、7冊からなる和綴じ本で、北斗七星が表紙に描かれていたことから、妙見太子菩薩経とも呼ばれている。

しっとりと湿り気を帯びた人の皮で装丁された洋式製本の大型書1冊という目撃談も伝えられているが、西洋の製本技術が日本に伝わるのは幕末であり、信憑性は低い。

諏訪頼重を倒し、諏訪を征服した甲斐の国主、武田信玄の手に渡ったといわれる。信玄の父、信秀追放の原因とも言われる。

日本風漢文（仏典風）；正気度喪失 1D10／2D10；〈クトゥルフ神話〉に＋16%；研究し理解するために平均21か月

『勝鬘経義疏』

聖徳太子による仏典講説である『勝鬘経義疏』は、未然記の前に聖徳太子によって書かれた神話文献である。なぜかこの中には、いまだ書かれていない『アル・アジフ』の中の一節が引用されている。

『未来記』(Record of Future)

聖徳太子の予言書は、『未然記』だけではないと言われる。

もう一冊が『未来記』で、これは、ムー大陸の『霊感の書』(『ナアカル碑文』および『ザンツー文書』)の一部、さらに、長安の景教徒から伝えられた原始キリスト教のうち、黙示録の原型にあたる部分を含んでいる。

木簡である。これは、聖徳太子が作成した日本初の「地球儀」とともに、斑鳩寺に伝わっている。

De Vermiis Mysteriis

『妖蛆の秘密』

クトゥルフ神話の有名な魔道書の一つで、オリジナルは1542年にベルギーで印刷された。即座に教会から焚書を命じられ、20世紀には15部しか残っていないというが、先行して1539年に印刷された100部ほどが世に知られぬまま、焚書を逃れた。これを行なったのが、錬金術師ゲオルグ・ザミャーヒであり、彼はベルギーから持ち出された数部とともに、海を越え、インドのボンベイへ逃れた。

異端者ザミャーヒのアジア逃亡に危機感を感じたローマ教皇は、当時、インドを発見し、支配を進めていたポルトガル王ジョアンにザミャーヒを追跡することを命じた。しかし、国内の有能な人材の多くをインド侵略に向けたポルトガル王国は、総人口200万のうち、50万が海外、アフリカ、アジアへ向かっているという極端な人材不足状態で、逆に、有能な宣教師をローマに斡旋してくれと泣きついた。

そこにやってきたのが、聖地エルサレムでの宣教を求めるイグナチオ・ロヨラ、フランシスコ・ザビエルらのイエズス会である。パリで結成されたこの修道士たちの集団は、神の奴隷であり、神の軍団として完全なる奉仕を求める、戦闘的とも言える行動方針を持っていた。ロヨラの指導する、瞑想の中でイエスの教えを体感する『霊操』という独特の修行法を用いていた。

教皇としては、ピレネーの貴族出身のロヨラとザビエルを邪険にすることもできないが、当時、東方はオスマントルコ帝国とヴェネチアが戦闘を行なっており、エルサレムどころか、地中海の東半分が大戦争中であり、聖地への渡航はかないそうもなかった。

行き場に困ったロヨラに対して、教皇はジョアンの要請を思い出し、イエズス会をアジアへ送ることを決定した。

ロヨラは二人のメンバーを選出したが、片方が病気で倒れたので、代理として、信頼するザビエルを立てた。

ザビエルに下されたのは、アジアでの宣教と共に、ザミャーヒの追跡であった。インドのゴアに達したザビエルは、すでに魔道書が東方のジパングに去ったことを知り、ゴアで出会った日本人従者アンジローとともに、日本への道を辿ったのであった。

かくして、『妖蛆の秘密』の一冊が、戦国の覇者、織田信長の手に渡ったとも、比叡山に持ち込まれたとも言われる。後に、ルイス・フロイスが目撃することになる異形のドクロ、「薄濃」は、『妖蛆の秘密』に描かれたアフリカの秘儀を織田信長が日本風に再現したものと言われる。

ラテン語；正気度喪失 1D6／2D6；〈クトゥルフ神話〉に＋12%；研究し理解するために平均48週間／斜め読みに96時間

『南蛮蛟本義』(Essence and Secret of European Dragon)

種子島に漂着したザミャーヒによる口伝を元にした和訳本。

古典伝承物語と同様の手法で、プリンが描写した、エジプトやアイルランドの奇怪な宗派に関する物語を語っている。

ザミャーヒの漂着した場所は、種子島のほかに、出雲国大浦村、紀州、伊勢などとも伝えられ、ザミャーヒは庇護者を求めて東方へとさすらっていったのではないかと考えられる。

Book of Wakou: The Japanese Baccanir

『和寇草子』

別名、『竜宮物語』(Story of Ryugu：Dragon Palace)。室町時代、中国沿岸から南洋を荒らしまわった日本人の海賊、和寇の一派が、南洋から持ち帰った謎の石板を解読して作られた書物。『ルルイエ異本』中国語版のバリエーションの一つと思われる。

内容は、竜宮に住む九頭龍明神と、それに使える陀羅尼権現と灰堂羅の二神が、海神の王国を率いて、渾沌の悪鬼、諸喉衆と戦う物語が描かれている。

日本語（漢字仮名混じり文。室町）；正気度喪失 1D8／2D8；〈クトゥルフ神話〉に＋15%；研究し理解するために平均1年

異伝

なお、竜宮物語には異本があり、これは人間の皮で装丁された奇怪な大冊子であるという。常にじっとりと濡れたような手触りであるが、カビの生える様子はまったくない。

『クタート・アクアディンゲン』の翻訳版が混入しているものという。

Jupiter Tome of Eibon

『淮翻子太歳星』

中国語版『エイボンの書』。ハイパーボリアの魔道士エイボンの残した魔道書の中国語版で、時空を越えたおぞましき存在やハイパーボリアの魔術などについて記されている。木星（太歳星）に存在するツァトゥグァ神の祖国についても言及されており、ルリム＝シャイコース（訳名は、白蛆候瑠璃崔）の脅威も警告している。

ムー大陸に運ばれたアトランティス版からの翻訳であり、中国語に翻訳したのは太公望であるとも、崑崙の仙人であるとも言われる。秦始皇帝はこの本に書かれた不老不死の力を得るため、道士徐福を東方へ送ることとなる。日本では徐福伝説、飛天仙人伝説の残る霊峰で発見される可能性がある。

中国語；正気度喪失 1D8／2D8；〈クトゥルフ神話〉に＋15%；研究し理解するために平均14か月

New Testament of Yahata

『八幡大菩薩新義由来』

八幡大菩薩は鍛冶の神であるとともに、武芸の神であり、侍たちの守護神であったが、この神（ヤハタ）が、キリスト教の唯一神ヤハウェに由来するとも言われている。『八幡大菩薩新義由来』は、九州北部の島嶼部で発見された鎌倉初期の古文書で、この異説を証明するユニークな書物である。

そこには、かつて、八幡様によって、七日の間に世界が作られたとして始まる。船王百合若が箱舟に載って洪水に沈んだ世界をさすらう物語や、山上で神から十条の盟約を受け取る聖神官、無言のうちに語られた世界の終焉など、聖書に通じる物語が多い。

百合若が世界をさすらう物語の中には、人を惑わす鳥の歌姫、崔燕などギリシア神話のイリアスと通じる物語もある一方、星の揺らぎに眠る沈黙の九頭龍、森の黒き子山羊、風に乗りて歩く者など、クトゥルフ神話に通じる物語が含まれている。

日本語（鎌倉初期、和綴じ本）；正気度喪失 1D4／1D6；〈クトゥルフ神話〉に＋10%；研究し理解するために平均7か月

Kongo Mandara of Jade

『翡翠金剛曼荼羅』

翠玉大僧正が比叡山に持ち込んだ邪悪なる曼荼羅図。

曼荼羅とは、仏教における密教の世界観を表したもので、複数の仏が配置された図絵である。もともとは三尊像を図画化したもので、密教の世界観を表すために使われた。

やがて、金剛曼荼羅と胎蔵曼荼羅の一対をもって、密教の世界を表現するようになった。金剛曼荼羅は金剛頂経、胎蔵曼荼羅は大日経という経典をもとにしており、一定の法則でそこに描かれた仏の尊顔を拝することで、密教の真理に到達するとされる。翡翠金剛曼荼羅を前にして、1,000日間、瞑想を行なうと世界の真実がわかると言われる。

曼荼羅；正気度喪失 1D8／2D8；〈クトゥルフ神話〉に＋15%；研究期間は特殊（1000日）



Learning a Mythos Spell
神話呪文の習得

この項では、クトゥルフ神話に属する呪文とその習得に関するルールを解説する。

本書以外からの援用

キーパーは自分が対応できる範囲で、本書以外の"クトゥルフ神話TRPG"のソースブックから、神話呪文を導入してもよい（"コール オブ クトゥルフ d20"からの直接導入はバランスを崩すので避けること）。

Mythos spell and using magic
神話呪文と魔法の実践

〈魔道知識〉技能

神話魔術と怪物に〈黒智＝クトゥルフ神話〉技能があるように、非神話魔法と精霊には対応する〈宗教知識〉と〈魔道知識〉技能がある。呪文がかけられた痕跡や、呪文の構成要素に関する痕跡を知るにはこれらの技能ロールが求められる。さらに探索者は、それらの様子（奇妙な呪文要素、青白い雨雲、突風、動物の遠吠えやシューシューいう音、ささやき声など）でオカルトの介入のサインを認識することができる。〈魔道知識〉技能は既存の日本宗教以外の魔道書を特定するのに役立ち、南蛮魔術に関する知識を与える。

呪文を習得する

"比叡山炎上"では呪文を習得するために正気度ポイントを失う。この段階での正気度コストは、1D10である。

探索者作成の段階では、職業が許すかぎり、技能ポイントを50ポイント減らすごとに、神話呪文1つを習得できる。以降は、以下の3つの方法がある。単独の個人が知ることができる呪文の数には（正気度以外の）制限はない。

ほかの人から呪文を習得する

神話呪文は口頭で伝承される。呪文を習得するためには、研究者は呪文を知っているほかの人か存在に教えてもらわねばならない。ほかの人から呪文を習得するためには、研究者は呪文を研究した1週間ごとにD100をロールし、[INT×3] 以下を出さなければならない。1つの呪文は少なくとも1週間の研究を必要とする。呪文を知った研究者は、それをほかのものに教えることもできる。

神霊から呪文を習得する

神霊および、クトゥルフ神話の存在の多くは幻影や夢による啓示で、呪文の知識を研究者の心に植えつけることができる。この方法は、現実離れした、攪乱させる出来事であり、ストーリー上の都合によって、短い期間に起こる場合もあり、ゆっくり遂行される場合もある。存在は研究者の意志と精神を削り取ってしまうので、心の内部で存在を見たり、知覚すると〈正気度〉ロールが必要になる（特定の存在の正気度喪失値を使用する）。そして、研究者は、呪文に関する知識を得るために、〈アイデア〉ロールに成功しなければならない。失敗したなら、すべての過程を繰り返さなければならない。

本から呪文を習得する

本や経典から呪文を習得するには、まずその呪文が含まれている本を読んで理解しなければならない。キーパーは、本に呪文が存在することを示し、まずは一般的な言葉だけでそれらを説明する。探索者は、その不完全な情報に基づき、どの呪文を習得するかを選ぶ。

それから呪文の研究期間として2D6週間過ごす。その後プレイヤーはD100をロールして探索者の [INT×3]（あるいはキーパーが適当と思った値）以下を出す。成功すれば呪文が習得できたということだ。失敗すれば時間が無駄になったということだが、再び試みることは可能である。

呪文をかける

クトゥルフ神話とオカルトの力を駆使し自然を変えることは、かける者に知識、時間、エネルギーを要求し、正気度の喪失を伴う。呪文に応じて恐ろしい怪物がやって来れば、それに遭遇したことによってさらなる正気度ポイントの喪失が起こる。正気度ポイントを持っていなくても、それで呪文がかけられないわけではない。それでかけられないとしたら、カルティストなど一人もいないはずだろう。プレイヤーは正気度ポイントを欠く探索者のコントロールを失い、その探索者はキーパーのクリーチャーとなる。賢いキーパーは、迷える（生きているが狂気の）探索者を、ひどい方法で再登場させるかもしれない。

呪文をかけるには必ず時間が必要である。時間は数秒とか数分の場合もあり、1週間もかかる場合もある。呪文をかける者はその呪文を知っていなければならない。時には、複雑で長い呪文の文句を権威に満ちた調子で唱えなければなければならない。またたいていの場合、体を自由に動かせる状態でなければならない。呪文をかけ

るためには詠唱と同じくらい身振りが重要な場合があるからだ。

Spells

呪文集

呪文の説明は以下の項目から成っている。

呪文名：ほかの呪文と区別する一般名が与えられている。プレイ中はこの名前の使用を避け、代わりに適切ではあるものの不正確だったり、詩的だったり、あるいはもっと詳細な名前で呪文を呼ぶこと。いくつかの呪文は［　］で特定の分野を囲んでいることがある。この呪文を完成させるには、影響を与える特定のクリーチャー、物質または能力値を指定する。

キーパーの同意を得て呪文が習得されるとき、呪文の分野が指定されていなければならない。例えば、《門の発見》は《金の発見》とは異なる呪文だが、両方の呪文は同じ方法で働いている。このような類似の呪文の1つを知っていても、ほかの似た呪文には役に立たない。

呪文の範囲：範囲は呪文の効果が起こる場所と使い手の距離を定義する。呪文は次の3種類のうち1つの範囲を持つ。「タッチ」(手で触ることができる範囲)、「肉眼で見える範囲」、または「無限」の3種類である。

- タッチ呪文は使い手によって物理的に触れられている対象にのみ効果を与える。使い手は効果を与えたい位置に触れなければならない。呪文の効果は衣服とアーマーを通り抜けるので皮膚と皮膚を接触させる必要はない。
- 「肉眼」呪文は、およそ100m以内にかけることができる。使い手は呪文の対象を見る（物理的あるいは魔術的に）ことができなければならない。
- 「無限」範囲の呪文は上記のどちらのカテゴリーにも収まらない。

持続時間：マジック・ポイントかPOWを呪文のコストとして支払うと、効果を発生し、記載された持続時間の間続く。サンプルの標準の持続時間は、「瞬時」、「1ラウンド」、「1日」、そして「永久」である。

瞬時の呪文は呪文をかけ終わったらすぐに効果を表し、すぐに効果は終了する。これは負傷を《治癒》するような、自然を変化させる効果である。そのような変化は、永久的で不変であり、時間が経っても消散したり弱くなったりしない。

1ラウンド以上持続する呪文は、呪文をかけ終わった瞬間に効果を表すが、指定されたラウンドの終わりに効果が切れる。呪文は有効であることをやめ、対象は効果から解放される。

1日以上持続する呪文は少なくとも24時間、有効なままで残っている。次の夜明け、またはキーパーがストーリーに必要であるときに呪文の効果は切れる。呪文は有効であることをやめ、対象は効果から解放される。

適切であるなら、基本のコストを2倍にすると持続時間は2倍に、コストを3倍にすると持続時間は3倍（以下同様）になる。マジック・ポイントは、呪文がかけられる前に支払われ、呪文が成功するしないにかかわらず費やされる。

マジック・ポイントあるいはPOWコスト：すべての呪文はかけるのに時間がかかる（基本的に1ラウンド)。そして、それらはすべてマジック・ポイントかPOWのコストを必要とする。すべての必要なマジック・ポイントかPOWが消費されたあとで、かけるのに必要な時間の終わりに呪文は効果を表す。より大きな効果のためにいくつかの呪文はコストを増やすことができる。使い手が呪文をかけている間、(不穏な出来事、やかましい音、打撃などで）邪魔されるなら、呪文をかけ続けるために〈アイデア〉ロールに成功しなければならない。ロールが失敗したなら、呪文の効果も、支払ったマジック・ポイントかPOWも両方ともなくなっている。

正気度：首尾よく不思議な力を解放するのには、通常、呪文によって異なる量の正気度ポイントを費やす。多くの呪文の恐ろしい結果は、使い手、呪文の対象、または目撃者に、さらなる正気度ポイントを費やさせるかもしれないことに注意。

抵抗表：呪文の影響はその人間の状態によって異なる。キャラクターやマジック・ポイントを持っている存在に呪文をかける魔術師は抵抗表を使って、自分の現在のマジック・ポイントで相手の現在のマジック・ポイントに打ち勝たなければならない。相手は抵抗を少なくするなどして魔術に影響されるよう準備することはできない。自ら望んでいる対象へ呪文をかけるときは、50%より悪い成功率になることはない。

失敗したなら、呪文は効果を表さない。そして呪文に支払われたマジック・ポイントは無駄になる。

対象が呪文の使い手自身なら、ロールはまったく必要でないことに注意。

呪文の描写：一般的で普通の効果を持っているとして呪文を記述するべきでない。各呪文は状況ごとにキーパーによって適切に説明されるべきである。キーパーとプレイヤーは、好奇心をそそる変更を思いつくかもしれないし、特定の詳細を加えるかもしれない。呪文に必要な物品と、それをどう取得するか、あるいはどう準備するかはほぼ完全にキーパーに任される。次に挙げるのは普通の物品のリストである：

- 有機物：灰、血液、骨、死体、花、肉、液体、小動物など。
- 鉱物：金粉、水銀粒、粉、岩石、硝石、塩水、硫黄など。
- 製作物：火鉢、青銅盤、銅の鉢、塗られたか描かれた線形、笛、小さい小立像、石の配置、木箱など

呪文がかけられたという証拠はキーパー次第である。キーパーの考えどおりに、呪文をかけることには、青白い雨雲、突風、動物の遠吠えやシューシューいう音、ささやき声、驚くべき呻きなどを含むかもしれない。

儀式魔術

決まりに従って、呪文は単独の使い手によって1ラウンドでかけられる。使い手が自分の持つマジック・ポイントを超えるコストの呪文をかけたいなら、かけるときに追加の時間を使わなければならない。また、彼は呪文を知っているほかの使い手の力を合わせるかもしれない。これが儀式魔術である。

単独で行なう儀式

人間は自然に、24時間ですべて（または6時間ごとに呪文の使い手のPOWの4分の1）のマジック・ポイントを再生できる。儀式魔法では、その人がかけるのを完了するのに必要なマジック・ポイントを再生させるまで、魔術師は強力な呪文をかけることを持続させることができ、再生したマジック・ポイントは呪文をかけること以外の目的には使ってはならない。使い手は、この過程の間、邪魔されることがあってはならず、集中を維持しなければならない。食べたり飲んだり、は打撃を〈回避〉したりすることは許されない。何かが使い手の集中を脅かすなら、〈アイデア〉ロールで、それを無視できるか判定する。

マジック・ポイントはPOWコストを要求する呪文のためには役に立たない。使い手が自分より高いPOWコストの呪文をかける唯一の方法は、ほかの人とPOWを共に使うことである。

集団儀式

集団で強力な呪文を助けることができる。使い手は焦点を務める。また、呪文を知っている集団の各メンバーは望むだけのマジック・ポイントかPOWポイントを費やすことができる。ほかのメンバーは、使い手を囲む円を形成することによって儀式を支援する。このような円は使い手を中断や集中を乱すことから守ることができる。

それぞれは別々の〈正気度〉ロールを行ない、それぞれが呪文をかけるのに必要な正気度ポイント喪失を被ることもある。

長い儀式はより高い中断の危険を伴うので、隔離された宗教施設などのように比較的平穏な場所で実行するのが賢明である。

悪魔退散（Cast Out the Devil）

呪文の範囲：タッチ　**持続時間**：1日
コスト：10MP
正気度：0　　　　**抵抗表**：あり

異界の精神や存在にとりつかれている対象を自由にする。かけるのに丸1日かかる。儀式には正気度ポイントの消費はない。呪文にエネルギーを与えるために10MPを投入してから、悪魔払いをする者（呪文の使い手）のPOWと犠牲者にとりついている敵のPOWを抵抗表に従って競わせる。進んで手を貸そうとする者で、しかもこの呪文を知っている者は、自分のPOWの半分（端数切り捨て）を提供して悪魔払いのPOWに加算してやることができる。この呪文はこのような協力者なしで行なわれることはめったにない。

悪魔の視覚（Demon Sight）

呪文の範囲：肉眼で見える範囲　**持続時間**：1D6ラウンド
コスト：1D6ラウンドごと、あるいは増加させる〈目星〉5%ごとに2MP
正気度：1　　　　**抵抗表**：あり

《悪魔の視覚》は対象の視力を倍にする。光景は2倍の大きさに見える。また、呪文の持続時間中は対象の〈目星〉を5%増加させる。

かけた時に、追加で2MPを支払えば、1D6ラウンド持続時間を増加させるか、あるいは〈目星〉ボーナスをさらに5%増加させることができる。

悪魔の聴覚（Demon Hearing）

呪文の範囲：肉眼で見える範囲　**持続時間**：1D6ラウンド
コスト：1D6ラウンドごと、あるいは増加させる〈聞き耳〉5%ごとに2MP
正気度：1　　　　**抵抗表**：あり

《悪魔の聴覚》は対象の聴覚を2倍にする。音は近くでは2倍の大きさで聞こえる。また、呪文の持続時間中は対象の〈聞き耳〉を5%増加させる。

かけた時に、追加で2MPを支払えば、1D6ラウンド持続時間を増加させるか、あるいは〈聞き耳〉ボーナスをさらに5%増加させることができる。

この呪文のコストを3倍にすると、対象は、視界の外のささやき声を聞くことができる。

萎縮（Shrivelling）

呪文の範囲：タッチ　**持続時間**：瞬時
コスト：耐久力1ポイントごとに1MP
正気度：コストにしたMPの1／2　**抵抗表**：あり

強力な攻撃の呪文。詠唱のために2ラウンドの時間が必要である。呪文に成功するためには、呪文の使い手は抵抗表に従って自分の現在のMP（この呪文に投入したあとの）と対象のMPを競わせて勝たなければならない。成功すれば、対象は破壊され黒焦げになる。呪文に投入した1MPにつき、対象の耐久力が1ポイント失われるのである。

畏怖（Fear）

呪文の範囲：肉眼で見える範囲　**持続時間**：瞬時
コスト：0／1D6の正気度喪失ごとに12MP
正気度：1D6　　　　**抵抗表**：あり

使い手が対象の現在のMPに打ち勝つなら、激しい恐れの感情で対象を無力化する。突然の予期せぬ恐怖の感情は対象に〈正気度〉ロールを要求し、その集中を乱す。

呪文は眠っている対象にかけてもよい。その場合ものすごい悪夢と睡眠不足を経験する。

癒し (Heal)

呪文の範囲：タッチ　**持続時間：**1週間
コスト：3MP
正気度：0　**抵抗表：**あり

傷の回復時間を、可能な最大値にまで引き上げる。準備に時間がかかる（かけるために25ラウンド）。自然治癒の速度が週3耐久力になり、〈医学〉の手当を受けた場合の週6耐久力を回復させるようになる。〈応急手当〉を受けた場合、最初の週には9耐久力を回復させる。この呪文は週6耐久力の回復を続けるためには、毎週この呪文かけ直し、〈医学〉ロールに成功しなければならない。《癒し》をかけるごとに、1つの病気か1つの中毒を治療することができる。

記憶を曇らせる (Cloud Memory)

呪文の範囲：タッチ　**持続時間：**永久
コスト：1D6MP
正気度：1D2　**抵抗表：**あり

この呪文は対象のある特定の出来事を意識的に覚える能力を妨げる。呪文の使い手は対象のMPに打ち勝たねばならず、妨げる出来事を理解していなければならない。「お前が昨日やったことは忘れろ」というようなあいまいな命令を出すことはできない。この理解は、出来事の目撃者や、（正気の）第三者によって提供される情報を通じてでもかまわない。キーパーは、対象が出来事を十分回想でき、しかも対象は使い手と出来事を関連づけることができるとしてもよい。

その出来事が非常に恐ろしいものであった場合には、その後になってもそのことに関する漠然とした悪夢を見るということはあるかもしれない。呪文が失敗した場合には、その出来事は対象の心にかえって鮮やかな記憶となって残り、この呪文に影響させることはなくなる。

この呪文は正気度の喪失を帳消しにしたり、一時的狂気や不定の狂気を回復させることはできない。

空中浮遊 (Levitate)

呪文の範囲：肉眼で見える範囲　**持続時間：**1D6分
コスト：浮遊させる1 SIZごとに1MP
正気度：1D6　**抵抗表：**あり

《空中浮遊》は呪文の使い手あるいは選ばれた対象の体を、ゆっくりと空中に浮かばせる呪文である。この呪文をかけるためには、この呪文によって対象は地面あるいは床から1～1.5m離れたところに浮かぶ。キャラクターが高い所から落ちたような場合には、この呪文の効果によって、まるでスロー・モーションのように落ちてきて、地上1、2mのところで止まることになる。呪文がかけられてから追加のMPを消費すれば、消費したMP、1ポイントにつき、対象を（自分自身が対象の場合は自分自身を）1mずつ空中で移動させることができる。移動は上下移動でも水平移動でもかまわない

対象は呪文の使い手の思うとおりに浮かんでいなければならない。動きたくなくても、呪文の使い手が動かせば動かなければならない。ただし、木の枝そのほかの支柱につかまった場合は、対象のSTRと呪文の使い手のマジック・ポイント（まだ使われていない分）を抵抗表で競わせる。対象が勝った場合には、呪文は破れる――当然、対象は落下する。

死の息 (Death's Breath)

呪文の範囲：タッチ　**持続時間：**［1D6＋4］ラウンド
コスト：3m立方ごとに2MP
正気度：0　**抵抗表：**なし

濃く暗い霧が使い手からにじみ出し、支払った2MPごとにおよそ3メートル立方の空間を満たす。基準の体積の霧を出すために1ラウンドを必要とする。呪文の持続時間は霧を出し終えてから計る。この霧はろうそくなどの小さい明かりをさえぎることができ、最も強い光だけが透過する。霧の中では、光景が信じられないほど曇って見え、触覚と聴覚が麻痺し、凍るような空気で嗅覚を鈍らされる。霧は風の力にさえ不自然に耐えられるが、持続時間が終われば、跡形もなく消え去る。

［神格］への祈り (Pray to ［Deity］)

呪文の範囲：無限　**持続時間：**かなえられるまで
コスト：キーパーの裁量による
正気度：特殊　**抵抗表：**なし

神道、仏教、修験道、耶蘇教に魂をささげているものは、常に神仏への祈りを試みることができる。

特定の神格の名を叫び、［POW×1］ロールを行なう。

判定に成功した場合、祈りを捧げた神の介入により、一時的に、ほかの神格の行動を阻害したり、耐久力やMPを回復したりできる。ただし、その代償として、ロールの出た目に等しいＰＯＷと正気度を失う。失敗した場合、1D10のMPと正気度を失う。

祈りに必要な時間は、キーパーの判断によるが、1時間から1日以上の間、祈りを続けるなどして、初めてロールできる。

一部の神は、その存在だけで狂気をもたらす場合がある。キーパーは追加で〈正気度〉ロールを指示してもよい。キーパーの裁量で、生け贄や贖罪などを支払うことにしてもよい。

キーパーは祈りの効果を細心の注意を払って準備するべきである。「神のお考えは読めない」のだ。明白な超自然の介入（例えば、稲妻）ではなく、望む効果に寄与する微妙な自然要因（例えば、ロールの結果をいじったり、NPCの行動を変更させる）が好ましい。祈りの目的が霊的なもの、例えば何らかの情報や神格の要望を知ることなら、不意の使者、恐ろしい幻影、不穏な夢などによってそれを与える。

《祈り》は“クトゥルフ神話TRPG”の《神格との接触》の、“比叡山炎上”版である。この呪文は狂信的な僧侶や神官にとって、利用可能な最初の、そして唯一の呪文である傾向がある。

神秘の門の創造（Create Mystic Portal）

呪文の範囲：タッチ　**持続時間**：永久
コスト：下記の表によるPOW
正気度：0　**抵抗表**：なし

門はほかの一つの場所に接続する魔術的通路である。門は多くの形を取るかもしれず、一般的なものは床に線で描かれた模様、野外の石の独特の配置、あるいは木が、特定の配列で植えられ育ったものなどである。門を使用するには、門を作るのに使用したPOWと同じだけのマジック・ポイントをコストとして支払う。

旅行のための十分なマジック・ポイントがないなら、キーパーは､旅行者が異世界に迷い込み､意識不明になって、マジック・ポイントを吸収されるとしてもよいだろう。門から戻るのにも同じマジック・ポイントのコストがかかる。

門の向こう側の端は、こちら側の端と同様である。門は通常、誰かあるいは何かが通って動くために作られたものなので、ある言葉か身振りが入り口を活性化するの必要である。

POW／マジック・ポイント	距離
1	1マイル（1.6km）以下
2	10マイル（16km）
3	100マイル（160km）
4	1,000マイル（1,600km）
5	10,000マイル（16,000km）

以下同様。POWを1ポイント追加するごとに、距離を10倍する。

魂の歌（Soul Singing）

呪文の範囲：肉眼で見える範囲　**持続時間**：1ラウンド
コスト：8MP
正気度：1D4　**抵抗表**：あり

《魂の歌》によって対象は、呪文の使い手が望んだものだけを見、望んだものだけを聞くことになる。使い手は（技能の使用に成功することによって）歌い、詠唱しあるいは楽器を鳴らして呪文を完成させる。《魂の歌》は1人の対象に向けてかけられる呪文である。使い手が見せたいと思ったものだけを見ている犠牲者は、催眠状態のまま、悲劇的な運命に向かってでも、破滅に向かってでも､かまわずに突き進んでいく。そのほかの者には、そのキャラクターのプレイヤーがD100で［POW×3］以下の目を出した場合以外には聞こえない。この場合、かすかな、奇妙な旋律が聞こえるというだけで、それでどこかへ導かれていくということはない。

魂の束縛（Bind Soul）

呪文の範囲：タッチ　**持続時間**：永久
コスト：10MP＋1POW
正気度：3　**抵抗表**：あり

この呪文の使い手は魂を特別に用意した容器に閉じ込めることができる。魂を閉じこめる前に、呪文の使い手はその魂を見つけておかなければならない。スピリット戦闘で相手の精神のMPを0にし、それから通常の方法でこの呪文をかける。

魂を閉じこめるための特別な容器はその前に準備しなければならず、この儀式を執り行なうには3日間の時間と、感覚を持つ生物の胃、および1 POWのコストがかかる。容器は永久に刻み込んだり、書き込めるものが望ましい。魂は、容器を開けるか、壊すことによって解放される。

魂が捕らえられた犠牲者の肉体（現在魂がない）は、1日に2CONの割合で死が近づいてくる。CONがゼロに達したら、肉体は死んでしまい、魂は永遠に捕らわれたままである。

肉体の保護（Flesh Ward）

呪文の範囲：タッチ　**持続時間**：1日
コスト：装甲1D6ポイントごとに1MP
正気度：1D4　**抵抗表**：あり

消費したマジック・ポイント1ポイントにつき、呪文はその使い手（あるいは選ばれた対象）に向けられた非魔術的攻撃に1D6ポイントの装甲を与えてくれる。呪文がダメージをさえぎってくれるたびに、この呪文による防護は消耗していく。したがって、キャラクターが《肉体の保護》による装甲を12ポイント持っていて、8ポイントのダメージを受けるような打撃を受けた場合、そのキャラクターの《肉体の保護》は4ポイントに減ってしまうが、ダメージは受けないで済む。

この呪文をいったんかけてしまうと、そのあとでマジック・ポイントを追加して装甲の力を補強することはできない。また、前の呪文の分を使い切ってしまうまでは、新しくかけ直すことはできない。

不可視への変身（Become Spectral）

呪文の範囲：タッチ　**持続時間**：1ラウンド
コスト：持続時間1ラウンドにつき1MP（使い手の選択）
正気度：1D4　**抵抗表**：あり

この呪文は、その人の体をリンボに移動させることによって、世俗の観察者から1つの対象を隠す。対象と持ち物は、霊的な感覚なしには目に見えなくなる。対象自身の視覚と聴覚は、われわれの物質的なプレーンに合わせることができるが、遠くを見るようで、不明確に感じる。まるで冷たい霧が対象を取り囲んでいるかのようである。不可視の対象は普通に動くことができる。

不可視になることには固有の危険がある。リンボのクリーチャーは、不可視の肉体の存在を感じ、スピリット攻撃あるいは魔術的な攻撃をすることができる。一般に、〈幸運〉ロールに成功すると、対象はランダムなスピリット（［2D6＋4］POW）による攻撃から逃げられる。キーパーはこの機会を利用して、より強力な相手を登場させてもよい。

ボディ・ワープ（Body Warping）

呪文の範囲：タッチ　**持続時間**：1週間

コスト：持続時間1週間ごとに1POW、および対象のMPと等しいMP

正気度：2D6　　　**抵抗表**：あり

《ボディ・ワープ》は対象の物理的な形を別の生物種のものに変える。使い手は変える種を完全に知っていなければならない。

呪文をかけ終えたとき、対象は基本成功値で、新しい種の生まれながらの能力を獲得する。対象は新しい種の魔術的あるいは超自然的の能力を一切獲得しない。対象のINT、POW、およびSIZは一定のままで変化しない。その結果その種の平均よりかなり小さかったり、大きかったりすることもあるかもしれない。対象の記憶と経験は変化しない。

他人になりすますなら、対象のAPPはなりすます個人のものになる。厳しいキーパーは、《ボディ・ワープ》が完全には正確でないことにしたり、対象が本来の姿に戻るときに何か違う点や、健康の問題、わずかな奇形などをもたらすことにしてもよい。

魔力を付与する（Enchant）

呪文の範囲：タッチ　**持続時間**：永久

コスト：1POW

正気度：1D4　　　**抵抗表**：あり

使い手が知っている1つの呪文で装置やアーティファクトに魔力を付与する。対象は「魔術的」とみなされる。魔力を付与するごとには血の生け贄と少なくとも1日の準備が必要である。

魔力を付与された物品を使用するには、手順や条件は標準の呪文に従う。物品を使う人は、呪文を活性化させるマジック・ポイント、POW、正気度ポイントを費やさなければならない。

魅了（Enthrall）

呪文の範囲：肉眼で見える範囲　**持続時間**：邪魔されるまで

コスト：2MP

正気度：1D6　　　**抵抗表**：あり

おだやかに対象に話しかけ、対象のマジック・ポイントに抵抗表で打ち勝つと、使い手はその人の犠牲者を魅了する。《魅了》にかかった対象は、していたことを止め、突然動かなくなり、感覚を失って、口もきけなくなる。《魅了》された対象は、呪文の持続時間中には攻撃を行なえない。《魅了》された対象は直接物理的な力や、同様なショッキングな出来事によって昏睡状態から引き戻されるまで無能力である。

離脱（Disembodiment）

呪文の範囲：タッチ　**持続時間**：[1D6＋3]時間

コスト：15MP

正気度：1D4　　　**抵抗表**：あり

《離脱》は物質的な入れ物から対象の魂を抜き取り、対象は1／1D6の〈正気度〉ロールを行なう。離脱させられている間、対象の肉体は意識不明のまま残される。精神と肉体は魔術的な接続を、どんなに離れていても保ち続ける（一般に銀の糸であるといわれる）。精神は、肉体がダメージを受けたかどうかを知っており、精神がマジック・ポイントかPOWを失うなら、肉体も反応する。精神が破壊されるなら、肉体も死ぬ。

離脱した精神は、まるで軽い霧かガーゼを通して見るかのように、世俗的な世界を感じることができ、ほかの精神（肉体を持つ持たないにかかわらず）を感じることができ（特定の精神が肉体を持っていることも感じる）、肉体を持つか、あるいは離脱したほかの精神とスピリット戦闘を開始することができる。2つ以上の精神が同じ肉体を占めているなら、どちらとスピリット戦闘を開始するか選ぶことができる。勝てば、肉体から精神を追い立てることができる。

また、離脱した精神は呪文をかけることができるが、世俗的な世界と物理的に会話することはできない。





Entities in Japan
戦国日本の霊的な環境

この章では、戦国日本の住民たちが遭遇する可能性のあるおぞましき存在、クトゥルフ神話の神格眷属、あるいは土着の神格や眷属、魔性、妖怪など多種多様なクリーチャーについて解説する。

言霊の魔術

古来より、日本においては言葉、特に名前に強い魔力が宿っていると考えられてきた。そのため、名前を重要視するとともに、名前をつけることが大きな意味を持つ。例えば、名づけ親は、まさに親代わりとなる。

この力を応用し、古代日本の術者たちは、神々に名前をつけることで、これを支配したり、倒したりした。支配することもできぬ【おぞましき存在】に対しても、名前をつけることでその恐怖と魔力をやわらげ、時には封じることにも成功している。

そのため、これより紹介する、神格や魔性に関しても同様に、本質から離れるような名前があえてつけられていることがあるし、わざと似たものと混同させるような名前をつけ、名前の呪縛によって、それを弱体化させようとしている場合があることをご理解いただきたい。

蕃神の地、日本

日本では、クトゥルフ神話の邪神の活動が激しい。これは、ユーラシア全域から、かつて太平洋底に沈んだムー大陸、あるいはルルイエに向かい、邪神の影響を受けやすいものどもが集い流れてくるからである。それゆえに、極東日本における蕃神たちの活動は、神格そのものから独立してもなお活発である。

日本民族は、この蕃神の地を、八百万の神の住まう「うましくに」(美しき国)と言い換え、言霊の力を持って良き御霊の世界に育て上げた。ゆえに、この地には、はるか西方で【唯一神】ヤハウェとの戦いに敗れた多くの神々が流れ込んでいる。インド、シルクロード、中国という大いなる文化の中を通り過ぎ、形を変え、名前を変え、その力さえも変えた多くの神々が日本に到達し、今も息づいている。

スピリット

この世の肉体を持たない霊的な存在を、ゲーム上スピリットと呼ぶ。スピリットは物理的な肉体を持たないため、通常の武器ではダメージを与えることができない。

スピリットは物理的な肉体を持たないにもかかわらず、物理的なダメージを与えることもできる。多くのスピリットはその性格に従った魔法的な攻撃手段を使用する。

クトゥルフ神話の邪神たちの中には地球の物質で出来ていないため、スピリット状態で出現するものもいる。

Great Cthulhu
クトゥルフ

海底に眠るクトゥルフは、その夢の力によって、日本に深い影響をもたらしている。そのため、日本にはそれと知らずに、大いなるクトゥルフを信仰している事例が多い。

クトゥルフが直接、出現することはないため、クトゥルフ自身のデータは省略する。何らかの方法で、クトゥルフを目撃したり、その夢を直接、受信してしまったりした場合に失われる正気度は1D10／1D100である。

夢の神クトゥルフは海底に眠る

しばしば、クトゥルフは水と関連付けられてきたが、もともとクトゥルフ族は陸棲であり、海底に封じられたのは、星辰の加護を失い、ルルイエごと沈められたからにほかならない。大洋はクトゥルフにとって、おぞましき封印であり、その後、やむなく、水棲の奉仕種族、深きものどもを配下としているのである。

竜宮伝説

日本近海の海底には、竜宮と言われる海神の宮殿があると言われている。『風土記』に見られる浦島子の伝説では、亀を救った漁師が竜宮を訪れ、乙姫(おとひめ)の歓待を受けたが、帰還すると300年が経過していたとされる。

もともとは中国の桃源郷や壺中天と通じる仙境伝説とされているが、日本の海浜部では漂着物に対する信仰があり、はるか大洋の底からやってきた〈何か〉との接触があって出来上がった伝説であろう。

和寇が南方より持ち帰った奇怪な古文書『和寇草子』によれば、竜宮に住む九頭竜明神(くずりゅうみょうじん)とその娘、乙姫、それに仕える陀羅尼権現(だらにごんげん)と灰堂羅観音(はいどらかんのん)の二神が、海神の王国を率いて、渾沌の悪鬼、諸喉衆(しょごうしゅう)と戦う物語が描かれている。

九頭竜明神

神格化されたクトゥルフの星の落し子

九頭竜明神は、大いなるクトゥルフの夢の魔力と、秋津島の豊饒なる魔力が融合して神格化されたものである。

クトゥルフの星の落し子のような実体ではなく、半ばスピリット状の巨大な怪物で、しばしば、空の半ばを覆うほどの巨大な不定形で、半ば大猿、半ば竜、半ばこうもり、半ばタコのような奇怪な生き物で、その触手を多数の竜頭と見立て、九頭竜明神と呼ぶ。古くは、八岐大蛇（やまたのおろち）とも言われ、それを倒した素戔嗚（すさのお）は神剣「叢雲」を手に入れた。

九頭竜明神は、竜宮と呼ばれる海底や湖底、あるいは、九頭竜川の水源である滝壺の奥に隠された《隠り世》にいるが、常に眠っており、その寝所を侵すものがなければ、まず、目覚めることはない。

九頭竜明神

能力値

STR 70　CON 60　SIZ 120　INT 24　POW 24

DEX 12　移動 20　耐久力 90　MP 24

db：＋12D6　**回避**：24％

武器：鉤爪　48％、ダメージ　db×2、射程：L、耐久力25

触手　80％、ダメージ　db、射程：L、耐久力 18

（触手は1ターンに、1D4回攻撃。竜の頭に見える）

装甲：10ポイントのうろこと外皮。スピリットであり、物理的な攻撃ダメージを与えられない

呪文：《火炎》、《界渡り》

正気度喪失：九頭竜明神を見て失う正気度は1D6／1D20

夢の波動：九頭竜明神は、大いなるクトゥルフ同様に、星辰の揺らぎで目覚め、おぞましき夢の波動を放つ。繊細な心の持ち主たちはこれを感じ取ることができる。最も高い〈芸術〉ロールを行ない、成功すると、九頭竜明神が放つ竜宮の夢にとらわれ、粘液と悪夢に満ちた竜宮を心地よい世界と受け取る。

竜宮の夢にとらわれたことで失う正気度は1／1D10である。

叢雲（むらくも）

九頭竜明神はしばしば、剣の形を取る。

なぜ剣であるのか？　半ば物質、半ば波動そのものである九頭竜明神は生物の攻撃本能に従い、その者の力をよりよく表現する金属武器に変態するためである。天皇家に伝わる三種の神器の一つ、天叢雲劔（あまのむらくものつるぎ）は九頭竜明神の1体にすぎない。

何らかの方法で九頭竜明神を倒した者は、九頭竜明神の休眠体である叢雲を手に入れる。

叢雲は、九頭竜明神の波動に呼応して、持ち主を支配しようとする場合がある。その場合、持ち主はPOWの抵抗表ロールに勝たなくてはならない。

叢雲

POW 21　INT21

基本命中率　10％（＋21％）、ダメージ　1D8＋21＋db

神剣（スピリット攻撃可能）　耐久力 55　射程：M

観音衆

琵琶湖の湖賊、観音衆は灰堂羅観音に従う「深きもの」である。

琵琶湖の水軍衆の中でも特に異端であり、竹生島の灰堂羅観音を信仰する。「やあやあ」という奇怪な叫びを上げて、小船を操ったり、湖面を泳いだりする一方、怪力を利用して比叡山への荷揚げを行なうこともある。

観音衆、下級の奉仕種族、別名「深きもの」

能力値	ロール	平均値
STR	3D6＋6	16～17
CON	3D6＋6	16～17
SIZ	3D6	10～11
DEX	3D6	10～11
APP	2D6	7
INT	3D6	10～11
POW	3D6＋3	13～14
EDU	3D6	10～11

移動　地上　5／水中 15　耐久力 14　MP 13

平均db：＋1D4　**回避**：20％

武器：鉤爪　50％、ダメージ　1D6＋db、射程：S、耐久力 8

薙刀　35％、ダメージ　1D8＋db、射程：L、耐久力　15

組みつき　50％、特殊、射程：S、耐久力　8

装甲：4ポイントのうろこ状の皮膚。

呪文：INTが15以上の場合、1D4個の呪文を持つ。

一部の頭目は武芸や忍術などの秘儀を学ぶ場合がある。

正気度喪失：観音衆を見て失う正気度は1／1D6

河童

河童は、明らかに〈深きもの〉と関係のある独立種族である。データ上は観音衆を用いるが、薙刀は用いない。



Azathoth
アザトース

眠れる世界の大帝、アザトースが直接、戦国日本にかかわることはない。しかしながら、ニャルラトテップの陰謀により、その負のエネルギーは大暗黒天として、日本仏教の中に流れ込み、比叡山を退廃に導きつつある。

アザトースが直接、出現することはないため、アザトース自身のデータは省略する。何らかの方法で、アザトースを目撃したり、その存在を感知してしまったりした場合に失われる正気度は1D10／1D100である。

大暗黒天

大暗黒天は、ニャルラトテップの介在によって、大黒天の形を取ったアザトースの化身の一つである。

大黒天はインド神話の破壊神シヴァの一相、マハーカーラ（偉大なる暗黒）を、仏教が取り込んだもので、本来は憤怒の相を持つが、日本に入り、古き国津神、大国主と集合された結果、袋を担いだ福徳の神に変質していった。その過程は比叡山延暦寺大黒院にまつられている六腕の大黒天に見ることができる。

大暗黒天は、でっぷりと太った胴体と丸々とした足を持つ。この部分は後代の福神そのままで、赤子のような両手で背中に袋を背負う。しかし、その背中からは如来菩薩のようなほっそりした腕が3対、合計6本生えており、4本がそれぞれ索、五鈷杵、宝灯、宝剣を持ち、残り2本が印を結ぶ。戦闘ではいずれか2つの攻撃を組み合わせる。

全体の色は漆黒で、顔の部分は黒いベールに覆われている。顔は削り落とされている場合と、三つの目を持つ場合の双方がある。

大暗黒天

STR 80　CON 50　SIZ 90　INT 86　POW 100
DEX 19　移動 16　耐久力 70
db：＋10D6　回避：38％

武器：索　85%、ダメージ　1D20、射程：L、耐久力 20

五鈷杵　85%、ダメージ　1D8＋db、射程：M、耐久力 70

この攻撃はあらゆる装甲を無視し、スピリットにもダメージを与える

宝灯（破壊光線）　95％、ダメージ　6D6＋特殊、射程：R、耐久力　ー

この攻撃を受けたものは、〈幸運〉ロールを行なう。失敗すると、石像に変わってしまう。

宝剣　85%、ダメージ　10D6＋db、射程：M、耐久力　50

装甲：スピリット

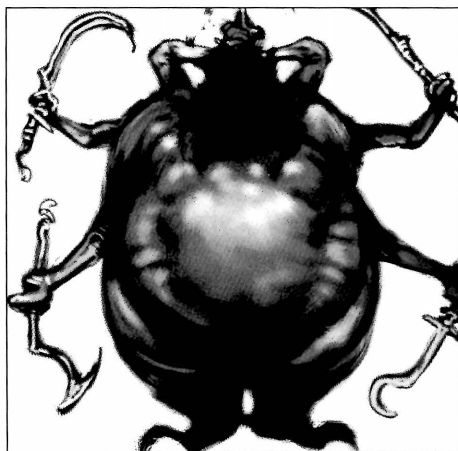
呪文：大暗黒天はすべての呪文を知っている

正気度喪失：大暗黒天を見て失う正気度は1D6／1D20

黒仏

大暗黒天に取り込まれた人間たちが変身した怪物。

大暗黒天と同じ姿ながら、人型の闇となり、浮遊するように移動しながら、六つの腕に持つ武器で攻撃する。戦闘ではいずれか2つの攻撃を組み合わせる。



黒仏

STR 40　CON 40　SIZ 40　INT 40　POW 40
DEX 12　移動 16　耐久力 40
db：＋4D6　回避：24％

武器：索　60%、ダメージ　1D20、射程：L、耐久力　10

五鈷杵　60%、ダメージ　1D8＋db、射程：M、耐久力　40

この攻撃はあらゆる装甲を無視し、スピリットにもダメージを与える

宝灯（破壊光線）　38%、ダメージ　4D6＋特殊、射程：R、耐久力　ー

この攻撃を受けたものは、〈幸運〉ロールを行なう。失敗すると、石像に変わってしまう

宝剣　70%、ダメージ　4D6＋db、射程：M、耐久力　40

装甲：4

呪文：黒仏はすべての呪文を知っている

正気度喪失：黒仏を見て失う正気度は1／1D10

白蛆の翁

魔道書『妖蛆の秘密』に含まれる秘儀によって、超古代の魔神ルリム・シャイコースの呪力を獲得し、怪物化した姿。膨れ上がり、不健康な青白い肌は垂れ下がり、体全体を引きずるように移動する。生の肉や体液を好むようになり、虫やトカゲ、蛙などを喰うようになる。

白蛆の翁

STR 28　CON 30　SIZ 20　INT 28　POW 26
DEX 8　移動 8　耐久力 25
db：＋2D6　回避：16％

武器：押しつぶし　56%、ダメージ　1D10＋db、射程：S、耐久力　ー

凍える息　40%、ダメージ　3D6、射程：R、耐久力　ー

装甲を無視する

宝剣　70%、ダメージ　4D6＋db、射程：M、耐久力　40

装甲：ぬらぬらした芋虫のような皮膚、3ポイント。こ

の皮膚は魔法的な攻撃に対しては、10ポイントの装甲として扱う。

呪文：白蛆の翁は1D10までの呪文か術を知っている。

正気度喪失：白蛆の翁を見て失う正気度は1／1D10



銀の笛吹き

外なる神々に仕えるそれらの正確な名前は誰も知らない。蟇蛙のような顔と無数の触手を持ち、転がるように移動し、不可解な姿を絶え間なく変化させながら、奇怪な銀の笛を吹く。それは、アザトース、ヨグ＝ソトース、ニャルラトテップなどの外なる神に仕える従者であり、アザトースの朝廷に棲む。

従者が地上に現れるのは、外なる神の出現の前触れである。

従者が出現し、謎めいた銀のフルートを吹き鳴らすと、やがて、世界の帳は揺らめき、星間宇宙は揺らぎ、扉が開いていく。銀のフルートの音が響く場所では、世の理が乱れ、陰陽が逆転し、夢と現実が入り混じり、現し世と隠り世が交錯する。

従者は笛を吹くことで、外なる神の宮廷と地上を結ぶ扉を開き、維持する。

出現した従者は毎ラウンド、笛を吹きながら、2D6本の触手で邪魔者に攻撃する。笛を吹くたびに、従者は1D10を振る。出た目を合計していき、一定数に達したら、扉が開き、外なる神が出現する。アザトースの場合、100、その分身たる大暗黒天で50、ヨグ＝ソトースの場合、80、ニャルラトテップの場合、50ポイントが必要となる。

扉が開いた最初のラウンドは、すき間から、姿を見せるだけである。それでも、探索者は〈正気度〉ロールをしなくてはならない。続く2ラウンドかけて、外なる神は扉を抜け、4ラウンド目から真の力を発揮する。

銀の笛吹き、外なる神の従者

能力値	ロール	平均値
STR	4D6	14
CON	3D6＋6	16～17
SIZ	4D6＋6	20
POW	5D6	17～18
INT	2D6＋12	19
DEX	3D6＋6	16～17
移動7	耐久力19	MP 18

平均db：＋1D6　**回避**：22%

武器：触手　45%、ダメージ　[db×2]、射程：L、耐久力　5

装甲：なし。スピリットであり、物理的な攻撃はダメージを与えられない。再生3（死なないかぎり、毎ラウンド3ポイントずつ耐久力を回復する）

呪文：従者は必要な神格のために、扉を開く呪文を知っている。また、門を創造したり、閉鎖したりすることが自由に出来る。

技能：楽器演奏　120%

正気度喪失：銀の笛吹きを見て失う正気度は、1／1D10

黄金の蜂蜜酒の儀式

ビヤーキーを召喚し、それに乗って星間宇宙を旅するには、以下の準備が必要である。

・ビヤーキー召喚の呪文

これは多くの魔道書から学ぶことができる。探索者作成時には習得できない。正しく唱えれば、自動的に成功する。

・石の笛

ビヤーキーを召喚するために欠かせないアーティファクトである。現在では製作できないため、アトランティス、ムー、ルルイエなどから入手しなくてはならない。

・黄金の蜂蜜酒

蜂蜜を発酵させて、特殊な薬草を漬け込んで作った魔法の蜂蜜酒。これを一口飲まないと、星間宇宙の旅に耐えることができない。製法は多くの魔道書に書かれている。

Hastur

ハスター

風の神性は日本においても、重要な存在である。ハスターはその化身の一つ、黄衣の王の化身、翠玉大僧正を送り込んでいる。また、その奉仕種族であるビヤーキーは、黄金の蜂蜜酒の儀式によって、日本でも召喚される。

名状しがたきものハスターが直接、出現することはないため、ハスター自身のデータは省略する。何らかの方法で、ハスターを目撃した場合に失われる正気度は1D10／1D100である。

翠玉大僧正（黄衣の王）

ハスターの化身の一つ、黄衣の王は、日本にも出現している。彼は額に翡翠（ひすい）を埋め込んだラマ僧に似た姿をしており、日本では、黒蓮宗によって崇められ、禁忌の経典を守護する闇の護法神であるとされる。顕現する際は、翠玉大僧正と呼ばれている。彼は漆黒の僧衣をまとった日本人の僧侶の姿を現すこともあり、黒大師とも呼ばれる。北極星の化身、妙見菩薩信仰（北辰信仰）を乗っ取り、箱根山の風魔衆を味方につけている。

翠玉大僧正

STR 20	CON 50	SIZ 14	INT 80	POW 35
DEX 25	APP 30	移動 15（浮遊）		耐久力 35
db：＋1D6		回避：50％		

攻撃と特殊な効果：

きらめく僧衣：化身の僧衣は宇宙空間に通じており、アザトースの狂気の宮廷への入り口でもある。僧衣によって攻撃されたものはきらめく暗黒に包まれ、宇宙の彼方へ転移する。

第3の目：額の有機的な宝石を通して、緑色の霧の中に三次元の風景が形成される。目撃者は見ることに抵抗するために〈幸運〉ロールに成功しなければならない。失敗したならば、キャラクターが魅惑されたことを意味する。犠牲者は見せられた場所やものにとりつかれるようになる。対象は翠玉大僧正の抱擁に対して無防備になる。霧に包まれた風景はハスターがさまよってきた星間宇宙の様々な風景である。アザトースの宮廷での踊り、神秘的なハリ湖、カルコサなどである。それは正気度ロールを引き起こす。正気度喪失は通常の10％（第3の目でアザトースを見て失う正気度ポイントは1／1D10）である。

抱擁：3mまで伸びる4本の「腕」の1本を使い、翠玉大僧正はそこについた5つのヤツメウナギのような口を犠牲者の頭蓋骨か背骨に貼り付けようとする。1ラウンドにつき1D8のPOWと1D8 CONを吸い、その過程で犠牲者の精神と脊髄液をむさぼり食う。関節状の触手は、10以上のSTRがあれば引き離すことができるが、すべてを取り除かなければならない。吸引はすべての接触が解かれるまで続く。化身はこの方法で1ラウンドに4人を攻撃することができる。犠牲者のすべての記憶を、僧正に読まれてしまう。

武器：きらめく僧衣　85%、ダメージ　特別
抱擁　55%、ダメージ　特別
第3の目　75%、ダメージ　特別

装甲：5

呪文：キーパーが望む呪文すべて

正気度喪失：翠玉大僧正を見て失う正気度ポイントは1D3／1D10

ビヤーキー
ハスターの奉仕種族、星間の駿馬

「名状しがたきもの」ハスターに仕えるビヤーキーは、奇怪な翼を広げ、星間宇宙を飛翔する奇怪な生物である。その外見は、カラス、モグラ、ハゲタカ、アリ、腐乱死体のいずれかであるような、いずれにも似ていないような奇怪な姿である。

ビヤーキーは、人間ひとりを連れて、宇宙を飛ぶことができるが、生きたまま、星間宇宙を突破するためには、黄金の蜂蜜酒の儀式を行なわなくてはならない。

ビヤーキーは魔術師たちによく知られた存在であり、戦国日本においても、天狗や式神、護法童子と呼ばれ、陰陽師や修験者の達人がこれを使役した伝説が残っている。石の笛と適切な呪文を見つければ、誰でも、ビヤーキーを使役することができるが、ビヤーキーは血に飢えやすく、移動以外の目的には使いにくい。戦いの中でコントロールするのは一つの命令ごとに、攻撃する対象1体ごとに、POWの抵抗表ロールに成功しなくてはならない。失敗した場合、ビヤーキーは手近の敵との戦闘に没頭してしまい、敵がいなくなれば、術者にも襲い掛かる。

戦闘の場合、ビヤーキーは2回、かぎ爪で攻撃するか、かみついて血をすする。血をすする場合、まず、かみつき攻撃を行なう。これに成功した場合、次のラウンド以降、獲物に張り付き、自動的に1D6ポイントのSTRを吸い取っていく。これにより、ビヤーキーは同じだけの耐久力を回復する。いったん血を吸い始めると、獲物が死ぬまで血を吸い続ける。

この攻撃によるSTRの減少は一時的なものであるが、



輸血という概念のない戦国日本において、血の減少は非常に危険である。この方法でSTRが0以下に減ると死亡する。また、生き残っても、何らかの手当てをするまでは1時間に1ポイントずつ、出血のため、STRが減少し続ける。手当てで血が止まった場合、以降、[CON÷3]（最低1）時間ごとに、[（現在のSTR）×5]ロールを行なう。失敗すると、耐久力を1減らす。ファンブルすると死亡する。成功した場合、STRを1、大成功した場合、1D3、回復する。

ビヤーキー、星間の駿馬、天空の怪異

能力値	ロール	平均値
STR	5D6	17～18
CON	3D6	10～11
SIZ	5D6	17～18
DEX	3D6＋3	13～14
INT	3D6	10～11
POW	3D6	10～11

移動5／飛行20　耐久力15　MP 11

平均db：＋1D6　**回避：**28％

武器：かぎ爪　35％、ダメージ　1D6＋db、射程：S、耐久力　5

かみつき　35％、ダメージ　1D6＋吸血、射程：S、耐久力　5

装甲：2ポイントの毛および硬い皮

呪文：POW14以上のビヤーキーは1D4個の呪文を知っている。いずれもハスターに関与するものである。

技能：聞き耳　50％、目星　50％

正気度喪失：ビヤーキーを見て失う正気度は、1／1D6

Shub-Niggurath

シュブ＝ニグラス

ムー大陸でシュブ＝ニグラスと呼ばれた大地の母神は、日本では安らかな眠りにつき、山の豊饒神と見なされている。

シュブ＝ニグラスが直接、出現することはないため、シュブ＝ニグラス自身のデータは省略する。シュブ＝ニグラスを目撃してしまった場合に失われる正気度は1D10／1D100である。

シシ神

山の主、森の主とされる獣形の神。地域によって、単に「山神様」とか、「真神(まかみ)様」とも、「大山咋神(おおやまさくのかみ)」、「大口真神(おおくちのまかみ)」、「一言主神(ひとことぬしのかみ)」などと呼ばれる。

シュブ＝ニグラスの落し子、「黒い子山羊」が人々の祭りによって変容した姿である。織田の支配する尾張では、牛頭天王（＝素戔嗚命）と合体し、荒神としてまつられている。

シシ神はその姿は巨大な、のたうつ黒い肉の塊で、蹄のついた牛か象のような太い足を持つが、移動はもっぱら、背中から無数に生えたヘビのような、ツタのような触手で行なわれる。体中に、飢えた獣の口が点在しており、ホウホウと鳥のように鳴く。体全体は黒っぽい毛皮で覆われているが、体中の口からゼリー状の粘液が滴り落ちているため、ネバネバしている。

しかし、その動きは山の自然と一体化しており、なぜか、木々を折らずに、ひそやかに移動する。

しばしば、老いた大鹿、巨大な猪、熊などに姿を変え、聖域を侵すものに呪いの言葉を投げかける。POWの抵抗表ロールを行ない、負けた相手は正気度を1D10、CONを1D4失う。

シシ神、山野の支配者

能力値	ロール	平均値
STR	4D3＋30	44
CON	3D6＋6	16～17
SIZ	4D6＋30	44
INT	4D6	14
POW	5D6	17～18
DEX	3D6＋6	16～17

移動8　耐久力31　MP　18

平均db：＋4D6　**回避：**34％

武器：触手　80％、ダメージ　db、射程：L、耐久力　S（1ラウンドに1D4本の触手が攻撃する）

踏みつけ　40％、ダメージ　2D6＋db、射程：S、耐久力　S

呪いの言葉、POWの抵抗表ロール、射程：R

負けると、〈正気度〉を1D10、CONを1D4失う

装甲：スピリットであり、物理的な武器ではシシ神にダメージを与えられない。

呪文：シシ神はキーパーが望むだけの神話呪文、術を使用できるが、仏教、陰陽道、忍術を好む。

技能：忍び歩き　60％、森に隠れる　80％

正気度喪失：シシ神を見て失う正気度は、1D4／1D10

狐(キツネ)

独立種族。変身能力を持つ獣人種族である。シュブ＝ニグラスと化した荼枳尼天の眷属である。食屍鬼や観音衆など下級の奉仕種族を配下にしていることが多い。

人を喰う獣の魔神であり、狐狸妖怪と総称される。

しばしば、人にとりついて、操る。

狐僧正、惑わしの化生

能力値	ロール	平均値
STR	6D6	21
CON	2D6＋6	13
SIZ	4D6	14
DEX	2D6＋6	13
APP	2D6＋8	15
INT	4D6＋6	20
POW	4D6＋6	20

移動10　耐久力15　MP 22

平均db：＋1D6　**回避：**28％

武器：かぎ爪　48％、ダメージ　1D6＋db、射程：S、耐久力7

火炎　35％、ダメージ　2D6、射程：R、耐久力　—

憑依　POWの抵抗表ロール、射程：L

（勝った場合、負けた人物の肉体に移動する）
装甲：3ポイントの毛皮
狐僧正は、いつでもスピリット化して戦うことができる。また、多くの場合、憑依した人物の肉体を使って戦う。
呪文：狐僧正はキーパーが望むだけの神話呪文、術を使用できるが、仏教、陰陽道、忍術を好む。
技能：憑依した人間の技能を使える。
正気度喪失：狐僧正を見て失う正気度は、1／1D6

Yog-Sothoth

ヨグ＝ソトース

戸口に潜むもの、すべてにして一つのもの、ヨグ＝ソトースは多種多様な方法で、地球への侵攻を図っている。蝿声（さばえ）なす蕃神の国、日本では多くの神霊が世界の中心に潜むヨグ＝ソトースの悪意におびえ、さまざまな形で、その侵入を遠ざけ、あるいは、派遣される化身をいかにして取り込み、和霊（にぎたま）に鎮めるかに腐心している。

古代の東北日本では、しばしばヨグ＝ソトースとの交流がなされていたが、星辰が許さなかった。

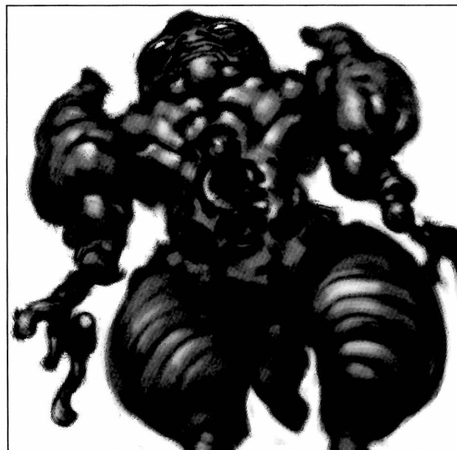
ヨグ＝ソトースが出現した場合、戦国日本の人物が対処することは不可能であるため、ヨグ＝ソトース自身のデータは省略する。何らかの方法で、ヨグ＝ソトースを目撃した場合に失われる正気度は1D10／1D100である。

アラハバキ

古代縄文時代の遺跡の中にはストーン・サークルに類似した形状のものが見られる。木で作られたものもあれば、自然の山自身がピラミッド状になっている神体山（ヒモロギ）などもある。今ではこうした場所は修験道の聖地となっているが、かつては、この地で、ヨグ＝ソトースの召喚がなされていた。

アラハバキは、ヨグ＝ソトースの使者、古ぶるしきもの（タウィル・アト＝ウムル）の一つの姿である。
信徒を失ったアラハバキは、ひっそりと山人や修験者に信仰されており、時折、巨大な土偶めいた姿を山上に現し、雲の間に消える。後世に有名となる遮光器土偶は、縄文時代の大神アラハバキの姿を示すものである。
まれに、アラハバキは、人めいた姿をして山中に姿を現すが会話をすることはない。修験者たちは、これを見て、修験道の開祖、役行者や、鎌倉初期の修験者、鬼一法眼であるというが、それは伝説にすぎない。アラハバキは地上と異界をつなぐ扉から、地上に漏れ出し、煙のように流離うヨグ＝ソトースの思考の残滓にすぎない。

アラハバキ、　道を開く古の大神
STR 51　CON 200　SIZ 25　INT 40　POW 100
DEX 10　移動 25　耐久力 113
db：＋4D6　**回避**：20％
武器：怪光線　100％、ダメージ　1D6＋db、射程：L
必要に応じて、怪光線は「即死」、「完全破壊」、「ヨグ＝ソトースの異界への転送」のいずれかに変わる
装甲：なし。スピリット。アラハバキは物理的な攻撃によってダメージを受けない。
呪文：アラハバキはあらゆる呪文を知り、時空の越える道を知る。しかし、そのゴーグルめいた瞳が何を見ているかはわからない。
正気度喪失：人型のアラハバキを見ても正気度は喪失しない。正体を目撃した場合に失われる正気度は1／1D10である。



Nyarlathotep

ニャルラトテップ

ニャルラトテップは千の姿を持ち、ありとあらゆる可能性を示す。ニャルラトテップのデータは省略する。
何らかの方法で、ニャルラトテップのおぞましき千なる異形の一つを目撃したり、その存在を感知してしまったりした場合に失われる正気度は1D10／1D100である。

無貌の黒法師

ニャルラトテップの化身の一つ。大暗黒天と共通する黒い仏の姿をしているが、顔がなかったり、三つ目であったりする。→黒仏参照。

黒き鬼武者

ニャルラトテップの化身の一つ。「悪心の影」、あるいは、「闇将軍」とも言われる。大鎧を着た怨霊武者の姿を持つ。その姿は血まみれで、周囲の影には口を持つおぞましき餓鬼の群れが潜み、人の死を待ち受けている。

闇将軍、おぞましき怨霊武者
STR 60　CON 40　SIZ 35　INT 86　POW 100
DEX 19　APP 40　移動 15　耐久力 38
db：＋5D6　**回避**：38％
武器：妖刀黒正宗　100％、ダメージ　1D10＋db、射程：M、耐久力　25
餓鬼の群れ　70％、ダメージ　db、射程：R、耐久力　ー
魅了　POWの抵抗表ロール、射程：L、魅了

装甲：闇の大鎧による12ポイント
呪文：闇将軍は必要なすべての呪文を知り、一瞬で《門の創造》を行なう。
正気度喪失：闇将軍を目撃した場合に失われる正気度は1D6／1D20である。

Chthonians

クトーニアン

クトーニアンは地殻の深い場所に棲む巨大な芋虫状の種族である。ミミズのような円筒型の体を持ち、その先端には目も鼻もないが、多数の触手を持っている。非常に細長く、這い回るイソギンチャクのような姿をしており、全身を、独特の異臭を放つ粘液が覆っている。

クトーニアンがいつ地球に飛来し、そのおぞましき行動を始めたのかはわからない。しかし、古のものと衝突し、母神シュド・メルと何体かがアフリカ奥地の廃都グ＝ハーンに封印されたことは間違いない。

彼らは本来、地殻の奥深く、マントルに近いあたりに棲息する奇妙な存在である。それ自体は人間とは絶対に接触しないはずだが、千年に一度、産卵のために、比較的地温の低い地表近くに這い上がってくる。

地震の多い日本列島の地下には、ムー大陸沈没ののち移動してきたクトーニアンの巣があり、しばしば、大地震が発生してきた。日本人は、これを陰陽道における地の竜、あるいは、大ナマズとみなし、地震を封じるために、要石を置くという封印の作業を行なってきた。

戦国日本でクトーニアンと人間が接触する可能性は非常に低いが、大陸や南蛮世界から入ってきた最新の鉱山技術を駆使する山師たちの中には誤ってクトーニアンの産卵坑道を掘り当ててしまうものがいる。

クトーニアンは生活サイクルがあまりに異なるため、人間の存在をあまりよく理解しておらず、産卵地へ侵入した人間を害虫程度に思っている。彼らは強力なテレパシー能力を持っており、その卵に触れたり、彼らの存在を霊的に探ったりしたものを精神的に支配する。思考能力を奪い、地下深いクトーニアンの巣穴に呼び寄せる。

捕えられた人間は脳だけを取り出され、半ば膿漿のような奇怪な物質で再現された肉体を与えられ、徐々にその記憶を吸い取られる。このおぞましき脳人間は、クトーニアンが人間と接触したいと思うときに、伝令として用いられる。彼らは自分の意志を持っているが、作成したクトーニアンが命じた瞬間に、肉体が崩壊するため、逆らうことができない。脳人間を、日本では記紀神話に登場する黄泉の番人である鬼女、黄泉津醜女（ヨモツシコメ）と呼ぶ。

『南蛮蛟本義』では、クトーニアンは九度鬼と音訳された。

クトーニアン、地を穿つ魔

能力値	ロール	平均値
STR	3D6×5	52～53
CON	2D6＋30	37
SIZ	3D6×5	52～53
DEX	2D6	7
INT	5D6	17～18
POW	5D6	17～18

移動6／穴掘り　1　　耐久力46～47
MP 17～18
平均db：＋5D6～＋6D6　　**回避**：14％
武器：触手　75％、ダメージ　3D6および吸血（ラウンドごとに1D6 CON）
押しつぶし　80％、ダメージ　6D6＋db
精神支配　POW抵抗表ロールで生物の行動を不注意にさせ、身近に引き寄せる。それに知性があれば、触手で捕え、脳人間とする。
装甲：5ポイントの外皮。火炎や熱のダメージは半分。毎ラウンド、5ポイントずつの耐久力を再生するが、水に濡れたり、極端な低温状態になったりすると、再生は起こらい。大量の水に濡れた場合、1ラウンドごとに1D6の耐久力を失う。
呪文：クトーニアンはキーパーが適切と思う呪文を1D8個持っている。
正気度喪失：成長した巨大なクトーニアンを見て失う正気度は1D3／1D20

黄泉津醜女（ヨモツシコメ）、脳人間、クトーニアンの伝令

能力値	ロール	平均値
STR	3D6＋15	25～26
CON	2D6＋15	22
SIZ	2D6＋6	13
DEX	2D6	7
INT	2D6＋6	13
POW	2D6＋6	13
移動5	耐久力17	MP 12

平均db：＋1D6　**回避**：14％
武器：接触　35％、ダメージ　1D6＋db
精神支配　48％、POW抵抗表ロールで譫妄状態になる。しばしば、生前の姿に合わせて、武器を用いる。
大槍　50％、ダメージ　2D6＋2＋db、射程：L、耐久力　20
刀　40％、ダメージ　1D10＋db、射程：M、耐久力　30
大弓　40％、ダメージ　1D8＋2、射程：R、耐久力　4
装甲：生前の姿に合わせて、鎧をまとう。大鎧（6ポイント）など。頭部を破壊されないかぎり、毎ラウンド、5ポイントずつの耐久力を再生するが、水に濡れたり、極端な低温状態になったりすると、再生は起こらない。大量の水に濡れたり、製作したクトーニアンに廃棄されたりしたら、1ラウンド後に崩壊する。
呪文：なし
技能：生前の技能を持つ
正気度喪失：黄泉津醜女を見て失う正気度は1D3／1D10

Serpent God

蛇神、イグとは異なるものども

グレート・オールド・ワン

蛇神イグは、日本では信仰されていないが、ムー大陸の影響の強い日本では、同様の蛇神伝承が多く見られる。イグそのものは日本に出現しない。

大物主命（おおものぬしのみこと）

三輪山伝説に現れる蛇神、大物主。大物主とは「諸々の精霊（モノ）の主」の意。大国主の異名とされるが、日本の古き支配神の一柱であろう。

大物主命は、三輪山で眠りについている。大物主命が覚醒した場合、周囲の山野に住まう精霊たちが覚醒し、山野は人の子の支配から脱し、奪い去られるであろう。

大物主は国津神の例に違わず、強大なスピリットである。その姿は巨大な白蛇であるとも、高貴な公家の姿であるとも言われる。

大物主命

INT 40　APP 32　POW 50

移動　瞬時　耐久力　該当せず

特殊効果：神威言葉（かむいのことば）

覚醒した大物主命は怒りの言葉を発する。それは山野の精霊に対する督戦であり、聖域とその周囲にある人工物は、神社を除いて吹き荒れる嵐によってすべて破壊され、人の子は獣の姿をした精霊たちに殺戮される。

正気度喪失：大物主命の存在を感知して、失われる正気度は1D6／1D20である。

竜神

日本には多くの竜神信仰が見られる。この多くは蛇神信仰と仏教思想の影響にすぎないが、異界から出現する異界の怪物が神格化されたものもいる。竜神は信仰を受け入れ、しばしば、信徒の祈りに応じて顕現する。

竜神、神格化された異界の小神

STR 40　CON 60　SIZ 40　INT 40　POW 50

DEX 15

移動 7／飛行 15　耐久力 50

db：＋4D6　回避：30％

武器：かみつき　60％、ダメージ　1D6＋db、射程：S、耐久力 16

稲妻　40％、ダメージ　8D6、射程：R

尾　90％、ダメージ　組みつき、射程：VL

装甲：10ポイントのうろこ。火炎、稲妻、冷気、毒は竜神を傷つけることはできない。

呪文：竜神は風、水、炎に関する呪文や術をすべて知る。

正気度喪失：竜神を見て失う正気度ポイントは1／1D10

Tenma of Time

時の天魔（ティンダロスの猟犬）

スピリット

怨霊対策から、古代の秘儀発掘が盛んになった平安朝においては、誤って蜻蛉玉をのぞき、時間の初めに遡ってしまう術者が現れた。術者が遭遇したのが、原初の穢れを体現する、飢えた生き物である。全身が青っぽい膿に覆われた犬状の生き物と呼ばれているが、その真相は明らかではない。なぜならば、時の天魔に襲われたものはいかに家を閉ざしていても殺されてしまうからである。彼らは「角度」の中を生きており、いかに部屋を閉ざしていても角度を通って出現するからである。

時の天魔は『エイボンの書』において、ティンダロスの犬と呼称される存在だが、それは戦国日本には知られていない。

呪われた蜻蛉玉をのぞき、時の天魔と視線を合わせてしまったものは、その場で彼らの殺意（POT 2D6の毒扱い）にさらされる。

この殺意で死ななかった者は、時の天魔に呪われ、月が一巡りした晩、部屋の角に現れた時の天魔に襲われる。これに対抗するには、陰陽道による方違いの方術を実践するしかない。なぜならば、時の天魔は「角度」によって、獲物を認識し、追い詰めるからである。

時の天魔、時空の腐肉喰らい

能力値	ロール	平均
STR	3D6＋6	16～17
CON	3D6＋20	30～31
SIZ	3D6＋6	16～17
INT	5D6	17～18
POW	7D6	24～25
DEX	3D6	10～11

移動 6／飛行 40　耐久力 23～24

平均db：＋1D6　**回避**：22％

武器：前足　90％、ダメージ　1D6＋db＋膿汁（POT 2D6）



舌　90%、ダメージ　1ラウンドに1D3 POWを吸収

装甲：2ポイントの皮膚；スピリット（通常の武器はダメージを与えない）；再生4（死なないかぎり、1ラウンドに耐久力4ポイントずつ再生）

呪文：時の天魔はキーパーが適当と思う1D8種類の呪文か、術を知っている。

正気度喪失：時の天魔を見て失う正気度ポイントは1D3／1D20

Great Race of Yith
イスの偉大なる種族

時の彼方から歴史を旅してくるイスの偉大なる種族は、日本人にも接触している。

戦国時代に、イス人が出現することはないが、イス人に憑依された武将がいたことは明らかである。キーパーはある種の乱行を起こした武将がイスの影響下にあったと見なしてもよいだろう。

Elder Things
古(いにしえ)のもの

古のものが地球に飛来したのは、10億年前と言われる。一時は世界を支配したが、クトゥルフ族、ミ＝ゴとの戦争に疲れ、やがて、自ら生み出した奴隷生物ショゴスの反乱によって衰退し、南極に隠れ棲むに至った。

古のものが戦国日本に出現することはないが、その文明の残滓は、そこここに星への信仰として残っている。

混沌

古のものが、労働用に生み出した人造生物、ショゴスは、不定形の肉体を持つ巨大な存在である。日本では、古のものの滅亡後、封印されたショゴスが、九頭竜明神に従い、観音衆などによって召喚されるようになった。それは中国の神話に基き、混沌の名前で呼ばれる。ヒルコと呼ぶものもいる。

混沌は通例、海底や山中に封印されており、非常にまれに禁を破った妖術師によって呼び出されることがある。

混沌、玉虫色の悪臭

能力値	ロール	平均
STR	18D6	63
CON	12D6	42
SIZ	24D6	84
INT	2D6	7
POW	3D6	11
DEX	1D6	4

移動　転がり　10　耐久力 63

平均db：＋8D6　**回避**：8%

武器：押しつぶし　70%、ダメージ　db　射程：M

装甲：なし。火と電気をのぞくダメージは最低ダメージしか与えない。火と電気の攻撃は半分のダメージしか与えない。再生2（死なないかぎり、1ラウンドに耐久力2ポイントずつ再生）

呪文：なし。

正気度喪失：混沌を見て失う正気度ポイントは1D6／1D20

Mi-Go, the fungi from Yuggoth
ミ＝ゴ、ユゴスよりのもの

ミ＝ゴは惑星間宇宙を旅して、鉱物資源を採掘する種族である。太陽系ではユゴス星（冥王星）に拠点を持ち、門を通じて、あるいは、直接、惑星間宇宙を飛翔して地球を訪れている。

ミ＝ゴはピンク色をした一見、巨大な昆虫のような存在であるが、菌類から発達した種族で、地球的な意味では「動物」とは言いがたい。渦巻状の頭部の色を変えて、互いの意思疎通を行なうが、それは我々の可視光線帯の電磁波を用いた通信システムかもしれない。ブンブンという蜂の羽ばたきのような音を交えれば、人間の言語を話すこともできる。おそらく、翻訳システムを経由しているのではないかと思われる。

非常に発達した技術を持つ種族で、人間の脳を取り出し、筒状の金属缶に入れて生き延びさせることができるようにできる。人間に星間宇宙を旅させる場合には、この金属缶に入れるようだ。また、残された人体の頭部を生きたままのように保存し、機会をつけて会話させることもできる。

ミ＝ゴの目的は特殊な鉱石の採掘であり、環境の異なる地球の侵略を願ってはいない。彼らは鉱石採掘以外には興味がなく、採掘地域に入らないかぎり、攻撃はしてこない。彼らはニャルラトテップを信仰しており、その教団員を操って周辺から住民を追い払い、採掘活動を隠蔽しようとすることもある。

戦国日本では鬼や天狗など、山の怪異を装う一方、山人の一派や忍者と接触し、採掘技術を教える代わりに、縄張りを維持している。また、一部のミ＝ゴは、切支丹をたぶらかし、天使の姿を偽装している。



ミ＝ゴ、ユゴスよりのもの

能力値	ロール	平均
STR	3D6	10～11
CON	3D6	10～11
SIZ	3D6	10～11
INT	2D6＋6	13
POW	2D6＋6	13
DEX	4D6	14

移動　7／飛行　9　耐久力　11

平均db：なし **回避**：28%

武器：ハサミ　30%、1D6＋db 射程：M　耐久力S

幻惑光線銃　28%、〈正気度〉ロールに失敗すると、一時的に、ミ＝ゴの支配下に入ってしまう。

装甲：3。ミ＝ゴの肉体は地球上の物質とは異なるため、物理的な武器はミ＝ゴに半分のダメージしか与えられない。

呪文：ミ＝ゴは必要な呪文を1D4個知っている。

正気度喪失：ミ＝ゴを見て失う正気度ポイントは1／1D6

Ghouls

食屍鬼

下級の独立種族

食屍鬼たちは、日本にも出現している。その時々で、魑魅魍魎、鬼、山姥、土蜘蛛、国巣などと呼ばれたが、多くは野外の洞窟に住み、日中は現れず、夜になると里に下りて、死肉を漁った。彼らは十分に人間と会話することができ、醜い姿を隠して、荒野に隠れ住んだ。彼らはしばしば犬のような声を上げるが、その一方で、簡単な道具を使うことができる。また、荼枳尼天と化したシュブ＝ニグラスと通じ、しばしば、真言立川流の稲荷秘術に支配されている。

食屍鬼への変質：人間と食屍鬼は同じ類人猿から別れた種であり、食屍鬼との遭遇は、闇に堕ちた同胞への変質を導く。食屍鬼との遭遇によって狂気に陥るたびに、己の内側の肉食衝動が高まっていく。食屍鬼との遭遇で失った正気度を記録しておくこと。これを食屍鬼ポイントと呼ぶ。

食屍鬼ポイントが6ポイントになると、以降、食屍鬼に遭遇するたびに〈正気度〉ロールを行なう。この場合、失敗してももはや、正気度は減らないが、食屍鬼ポイントだけが1D6ずつ増えていく。このポイント増加とともに、食屍鬼に感情移入し始めてしまう。やがて、食屍鬼への変質が始まり、食屍鬼の能力値に近づくように、すべての能力値を1ずつ変化させる。食屍鬼ポイントがある状態で、永続的な狂気に陥った場合、NPCの食屍鬼となる。

食屍鬼の宴：食屍鬼ポイントを持つものは、食屍鬼の雄叫びを聞くたびに1D100をロールし、食屍鬼ポイント以下が出ると、[現在の食屍鬼ポイント×1]時間の間食屍鬼となり、近くの墓場、洞窟、森の奥、あるいは隠り世で行なわれている食屍鬼の宴に招きよせられる。これに抵抗するには、[POW×3]ロールに成功しなくてはならない。



そこで振る舞われるのは人肉と、妖怪の酒であり、これらを飲むことによって、正気度が1D8失われ、減った分だけ、食屍鬼ポイントが増える。

食屍鬼と術の継承：食屍鬼は、死肉を好むが、時折、生きたままの人間を食べることがある。それは食屍鬼としては禁忌に当たる。なぜならば、生きたまま、食べた人間の習得していた記憶や技能、術を継承する場合があるからだ。生きた人間を食べるごとに、〈アイデア〉ロールを行なうこと。成功すると、それから[1D6＋1]日の間、犠牲者の記憶を継承し、その技能や術を使用できる。その間だけ、食屍鬼は人間的な感情を取り戻すが、それは食屍鬼にとって、自らのおぞましさを再発見することにほかならない。

食屍鬼、鬼、山姥、あざける怪異

能力値	ロール	平均値
STR	4D6＋6	20
CON	3D6＋6	16～17
SIZ	3D6	10～11
DEX	3D6	10～11
APP	2D6	7
INT	2D6＋6	13
POW	2D6＋6	13
移動9	耐久力13	MP13

平均db：＋1D6　**回避**：20%（《猿飛び》40%）

武器：鉤爪　71%、ダメージ　1D6＋db、射程：S、耐久力10

噛みつき　35%、ダメージ　1D6＋牙でいたぶる（1D4）、射程：S、耐久力　―

大斧　41%、ダメージ　1D8＋2＋db、射程：M、耐久力　15

装甲：火器と飛び道具は半分のダメージを与える。

地上の日光は食屍鬼の鋭い目を痛めつけ、彼らを不安にさせる。[POW×3]ロールに失敗すると、彼らは恐怖に陥り、逃げ出そうとする。同様の強い光でも同じ効

果がある。

呪文：食屍鬼は《界渡り》、《猿飛び》の術を持っている。さらに、食屍鬼はINTが15を超えた場合にかぎり、越えた数までの神話呪文、または術を習得している可能性がある。

また、食屍鬼は以前、人間として生活していた可能性がある。その場合、何らかの術を持っているとしてもよい。

技能：穴掘り　75％、修羅　10％、登攀　85％、隠れる　60％、跳躍　75％、聞き耳　70％、腐敗を嗅ぎ取る　65％、忍び歩き　80％、目星　50％

正気度喪失：食屍鬼を見て失う正気度ポイントは0／1D6

食屍鬼との遭遇で変質し始めた自分に気づいた場合、失う正気度ポイントは1／1D10

Wrath

怨霊

人はしばしば、狂気の果てに魔性となる。怨霊は憎悪や悲嘆の末に、死者の魂がスピリットと化した存在である。

怨霊は、物理的な肉体を持たず、普段は人の目に見えない。太陽の光の下では行動できず、闇が周囲を覆うと、出現し、憎悪の対象を求めてさすらう。怨む相手がいれば、それにとりついて呪い、悲嘆するものがあれば、その対象の側に留まって、邪気を撒き散らす。

とりつく場合、対象とPOWの抵抗表ロールを行ない、勝てば憑依する。以降、毎晩1回、対象と抵抗表ロールを行ない、勝つごとに対象のCONを1ずつ吸い取っていく。対象側が大成功で勝たないかぎり、離れることはない。

悲嘆する場合、怨霊の悲しみは邪気となって、周囲を悪しき方向へと導く。その範囲に対して、毎月、病気や災厄の可能性を生み出す。住人は毎月新月の晩に、[CON×5] ロールを行ない、失敗すると「原因不明の病気」にかかり、CONを1ずつ失う。また、この範囲では、〈幸運〉ロールは×5ではなく、×4として扱われる。

怨霊、憎悪に狂う亡霊

能力値	ロール	平均値
DEX	3D6	10～11
INT	2D6＋6	13
POW	2D6＋6	13
移動　瞬間移動 20		MP 13

平均db：なし **回避**：20％

特殊効果：とりつく

邪気をばらまく

装甲：スピリット

呪文：怨霊は生前、知っていた呪文や術を自由に使用できる。正気度や耐久力をコストとする場合、そのコストを無視する。

正気度喪失：怨霊を見て失う正気度は0／1D6

People

人々

一般の人々で、NPCとして用いる。鎧武者以外は、能力値10で統一したデータであるので、適宜、装備を入れ替え、職業にあわせた技能を、それぞれ50％で持たせれば、それらしくなる。優秀なNPCを作りたい場合、職業技能をすべて80％まで成長させること。

鎧武者

戦装備をした武士である。戦闘能力が高く、敵とするには非常に危険な存在と言える。誇り高く、一族の名誉のために粛々と死を選ぶ一方、狡猾かつ冷酷で、一族の生存や栄達のためであれば、いかなる卑劣な策略、おぞましき殺戮に躊躇わない。

STR 15　CON 15　SIZ 15　DEX 15
APP 15　INT 12　POW 12　EDU 12
移動 8　耐久力 15　MP 12
db：＋1D4　**回避**：30％
武器：大槍　60％、ダメージ　2D6＋2＋db、射程：L　耐久力　20
刀　50％、ダメージ　1D10＋db、射程：M、耐久力　30
大弓　50％、ダメージ　1D8＋2、射程：R、耐久力　4
装甲：大鎧　6
技能：乗馬　80％、修羅　20％、地域知識　50％、洞察　40％

足軽

戦国時代の下級兵士で、御貸し具足で装備を固めた農民兵である。

STR 10　CON 10　SIZ 10　DEX 10
APP 10　INT 10　POW 10　EDU 10
移動 8　耐久力 10　MP 10
db：なし　**回避**：20％
武器：長槍　25％、ダメージ　1D10＋db、射程：L、耐久力25
刀　30％、ダメージ　1D10＋db、射程：M、耐久力　30
装甲：御貸し具足による3ポイント
技能：地域識50％

僧兵

寺院に仕える僧形の戦闘員。

STR 10　CON 10　SIZ 10　DEX 10
APP 10　INT 10　POW 10　EDU 10
移動 8　耐久力 10　MP 10
db：なし　**回避**：20％
武器：薙刀　40％、ダメージ　1D8＋db、射程：L、耐久力　15
装甲：3ポイントの防具（胴丸、すね当て、篭手）
技能：地域知識　50％、応急手当　30％、仏教知識　30％、礼儀作法　25％

忍者

潜入工作や暗殺、夜襲などを行なう忍びの者。

STR 10　CON 10　SIZ 10　DEX 10
APP 10　INT 10　POW 10　EDU 10
移動 8　耐久力 10　MP 10
db：なし　**回避**：20%
武器：手裏剣　50%、ダメージ　1D4＋（1／2db）、射程：R、1ターンに2発まで投擲可能
刀　30%、ダメージ　1D10＋db、射程：M、耐久力　30
装甲：2ポイントの鎖帷子
呪文、術：猿飛び、変わり身の術、爆炎の術
技能：地域知識　50%　忍び歩き　50%　隠れる　50%　聞き耳　50%　登攀　50%

Animals

一般的な動物

馬

馬は当時の日本において、重要な労働力であるとともに、武士の機動力を担う戦闘手段であった。訓練された馬は、鎧武者を乗せて、戦場を疾駆し、足軽どもを蹴散らす。

乗馬中の騎馬武者は、接近戦武器で突進攻撃する場合、自分のダメージ･ボーナスではなく、馬のダメージ･ボーナスを加算できる。

能力値	ロール	平均値
STR	3D6＋18	28～29
CON	2D6＋6	13
SIZ	4D6＋12	26
DEX	3D6	10～11
APP	2D6	7
INT	2D6	10～11
POW	3D6＋6	10～11
移動 12	耐久力 20	MP 11

平均db：＋2D6　**回避**：20%
武器：蹴り 10%、ダメージ　1D8＋db、射程：S、耐久力　10
噛みつき　5%、ダメージ　1D10、射程：S、耐久力　―
踏みつけ　25%、ダメージ　2D8＋db、射程：S、耐久力　10
装甲：1ポイントの筋肉、最大3ポイントまでの馬鎧
技能：隠れる　25

犬

犬は日本でも狩猟用の猟犬として、さまざまな場所で飼われている。また、飢えた野犬の群れは旅人にとって、十分に危険な生物と言える。

STR 7　CON 10　SIZ 4　POW 7　DEX 13
移動 12　耐久力 7　MP 7
平均db：－1D4　**回避**：26%
武器：かみつき　30%、ダメージ　1D6、射程：S
技能：聞き耳　75%、嗅覚　90%

オオカミ

中型の食肉獣で、しばしば、群れをなして旅人を襲った。

STR 12　CON 10　SIZ 8　POW 15　DEX 15
移動 12　耐久力 9　MP 15
db：なし　**回避**：30%
武器：かみつき　30%、ダメージ　1D8、射程：S
装甲：1ポイントの毛皮
技能：聞き耳　75%、嗅覚　90%

熊

大型の食肉獣で、山の主と呼ばれた。

STR 20　CON 20　SIZ 24　POW 10　DEX 10
移動 10　耐久力 22　MP 10
db：＋2D6　**回避**：20%
武器：かみつき　25%、ダメージ　1D10、射程：S、耐久力　6
かぎ爪　40%、ダメージ　1D6＋db、射程：M、耐久力　7
装甲：3ポイントの毛皮
技能：聞き耳　75%、嗅覚　70%、登攀　30%



第五章 シナリオ

闇物語 五

魔宴

天正7年5月11日、安土城の天主閣が完成し、織田信長は第五層にある黄金の八角仏間にて、祝宴を開いた。

やがて、信長の命令で、伴天連のルイス・フロイスが呼び出された。

百々橋口からの急峻な石段を登りながら、フロイスは奇妙な気分であった。山上に輝く城は、今まで見たこともない豪奢な城である。いや、それは城というよりも、塔というべきであろう。例えるならば、ソフィア大聖堂にも似た……いやいや、それこそ神に対する冒涜である。

しかし、このような東洋の小国で、かくも偉大にして壮麗な建築物と出会うとは思わなかった。

信長は神の威光の届かぬこの国に生まれながら、真理に触れることを恐れない、優れた王である。頭脳は明晰で、俗信に捕らわれず、欧州の優れた学術を瞬時に理解した。この国はおぞましき教えに染まっていたが、それらが退廃していることを進言すると、信長は仏法の本拠地、比叡山を焼き、邪法の徒から権力を取り上げた。イエズス会が追い求める異端者との戦いにも協力的である。

彼は、劔神社という守護神の血脈であることから、正式な洗礼を受けるには至っていないが、聖書の物語を聞くことを好み、しばしば、フロイスと日本人イルマン（学生）のロレンソを招き、語らせた。ロレンソは、もともと法師で、琵琶という弦楽器を弾きながら、語る仕事をしていたので、日本人好みの説教がうまかった。今宵も、話の手助けを頼むつもりで伴っていた。

総見寺の二王門をくぐり、三重塔を横目に見ながら、小走りに石段を登る。信長様は自らを神として祭ろうとしているという噂を聞いた。世の東西を問わず、覇王が望むことは自ら神になることではあるが、父なる神の唯一であることを信長様が知らぬわけではない。今宵もまたその話をせねばなるまい。ふっと見上げた塔に見える緋色と黒と黄金の輝きに目がくらんだ。

「バベル」

思わず、口から出た。

あれはバベルの塔だ。

信長はあれを「天主閣」と呼んでいる。なんとおぞましい名前であろう。天の主という名は、父なる神以外が名乗ることは許されない。まさに増長であろう。

城内に入るとさらに絢爛な景色が広がる。

広大な吹き抜けの周囲には、黄金の襖絵がきらめく。

城内に漂う芳しき香りは、奈良東大寺から奪い取ったという香木、蘭奢待であろうか？

小姓の森蘭丸に迎えられ、黄金の階を上がる。この若者は王の身辺に仕える側近だが、同時に、愛人でもあるという。蘭丸の唇は紅を差したように赤く、男でありながら、香を焚き染めている。ああ、こうしたおぞましき異端もまたいずれ排除せねばなるまい。

黄金の仏間に踏み込んだ瞬間、フロイスは何とも言えぬ不快感に捕らわれた。まるで皮膚の下を蟲が這っているような、居ても立ってもいられぬ焦燥感に満たされた。

仏間では信長と側近が長い食卓を囲んでいた。信長の隣には嫡男の信忠が、反対側には同盟者である徳川家康がいた。それを囲むように、織田家の重臣が集まっている。柴田勝家、丹羽長秀、羽柴秀吉、明智光秀、滝川一益。これら五人は織田家を支える侍大将である。隅に座る松井有閑は京都奉行、堺の代官を務める。蒲生氏郷は若いが、信長の娘、冬姫を与えられた逸材だ。前田利家、佐々成政は信長の旗本隊を率いる猛者だ。

彼らの前には、さまざまな珍味とともに、ギヤマンの杯が並び、見たこともない黄金色の酒で満たされていた。果実めいた甘い香りが漂っている。

「フロイス様、この宴は」

と、ロレンソが袖を引く。

そこで落ち着かない理由に気づいた。

信長と11名の武将が食卓を囲んでいた。フロイスとロレンソが加われば、信長を囲む13人の客となる。そして、目の前で、フロイスを振り返った彼らの様子はまさに、ダ・ヴィンチがサンタ・マリア聖堂に描いた「最後の晩餐」そのものであった。

いや、それこそ、冒涜であろう。

だが、信長は杯をかかげ、正確なラテン語でささやいた。

「これは私の血、契約の血である」

フロイスの視界にラテン語の文字が見えた。信長の背後、文机に場違いな西洋の書物が見えた。

（あれは確か、比叡山とともに焼かれたはず……）

崩れ落ちそうになったフロイスを、森蘭丸が抱きとめた。芳しい香りに悪魔の誘惑が含まれていた。

「リリスめ」

思わず、口走ったフロイスに向かって、蘭丸がささやき返す。

「間もなく、星辰が整う」



"比叡山炎上"は、元亀2年（1571年）から天正10年（1582年）にかけての動乱を舞台にした、3本のシナリオからなる、キャンペーン設定である。

探索者は、織田信長に仕える武将、木下藤吉郎（羽柴秀吉）の部下になり、信長の比叡山焼き討ちから本能寺の変に至る戦乱の背後で起こった、まがまがしき事件にかかわっていくことになる。

歴史知識とシナリオ

今回のシナリオは、織田信長の生涯の中でも有名な3つの事件、「比叡山焼き討ち」、「松永弾正謀反」、「本能寺の変」を扱っている。ゲーム開始時に、シナリオの背景となる事件の概要と結末を語っておくこと。これは、史実（とされること）を理解しておくことで、クトゥルフ神話的な真実のおぞましさが強調されるのである。

第一話「比叡山炎上」

キャンペーンの始まりとなる第一話はイントロダクションである、戦国伝奇的な冒険譚（たん）である。

元亀2年夏、織田信長による比叡山焼き討ちが迫る中、比叡山の老僧への密書を託された一行が比叡山を登っていく。比叡山の奥で奇怪な黒い仏を信仰する寺院に出会う。

第二話「松永弾正謀反始末」

時代は数年進み、天正5年（1577年）9月となる。

織田信長は強敵、上杉謙信との決戦を決意し、柴田勝家率いる大軍を越後に送り出した。そのすきを縫って、大和国では信貴山城に籠もって謀反を起こした。松永は、将軍義輝を殺し、東大寺の大仏を焼いた男、信長と同じ弾正の位を得て、一度は畿内を支配した男。信長上洛で屈したが、武田信玄上洛にも呼応し、謀反を起こした前歴もある。

信長は「謀反こそ武士の本懐」とする悪党を愛し、「名器『平蜘蛛』を渡せば、許す」として、使者を立てるが、松永弾正は、名器平蜘蛛（ひらぐも）に火薬を詰め、自爆して果てた。

このシナリオでは、探索者は松永説得の使者となり、信貴山城へと向かうこととなる。

第三話「安土黄金城卍返し」

やがて、物語は天正10年（1582年）、織田信長最後の年を迎える。

信長は光秀に「帰蝶（きちょう）を探せ」と命じる。帰蝶とは信長の正室で、斎藤道三の娘であったが、子が生まれず、安土城の天主完成以来、姿を消していたのである。

「帰蝶は竜宮におる」

信長の指示に従い、光秀に帰蝶姫探索を命じられた探索者は安土城五階に作られた黄金の仏間にある龍宮の絵になぜか帰蝶姫の姿を見る。その謎を知るのは、フロイスとの宗論に敗れ、狂気の淵で死んだはずの朝山日乗である。

間もなく6月2日、本能寺で何かが起きようとしていた。

探索者

探索者たちは第一話では木下藤吉郎の部下として、活動することになる。立場として、乱波（忍者）の役目を担う情報収集役であるが、忍者である必要はない。逆に、探索者の一人は武士か僧侶であると、登場人物との交渉がスムーズになるだろう。また、〈仏教〉〈土地勘〉〈歴史〉〈地域知識〉の技能の高いものがいると、シナリオ進行に役立つ。途中、怪物と遭遇したり、敵軍との戦闘に巻き込まれる可能性があるので、戦闘能力を充実させておくべきである。

第二話では直接、信長の命を受けることになり、第三話では明智光秀の配下に移る。

サブ・シナリオ

3つのシナリオはそれぞれの間に数年のブランクがあるが、信長による覇業は続き、さまざまな事件が起こっている。キーパーはその間の冒険を適宜、作成していくことを推奨する。

例えば、シナリオ1の後日談として、比叡山から入手した魔道書の解読者を探して、伴天連僧、あるいは、ゲオルグ・ザミャーヒを追いかけるのは面白い冒険であろう。異端の錬金術師は、多くの災いを畿内各地に巻き起こしているに違いない。

あるいは、それぞれのシナリオで実際、何が起き、何が未解決のまま、残されているのかを調査していけば、さらなる探索と絶望的な戦いが待っているだろう。



キャンペーンの始まりとなる第一話は比叡山への潜入を中心とした、戦国伝奇的な冒険譚(たん)である。この冒険を通して、戦国の闇にひそむおぞましき何かに出会うことになる。

元亀２年（1572年）夏、織田信長による比叡山焼き討ちが迫る中、比叡山の探索の任務と、老僧への密書を託された一行が比叡山を登っていく。比叡山のすそ野に迷い込み、原始林の奥で奇怪な黒い仏を信仰する寺院に出会う。

Keeper's Information

キーパーへの情報

キーパーはまず、"魔道書"の章の『黒蓮蟲聲経(こくれんちゅうせいきょう)』と『妖蛆の秘密』の項目を熟読のこと。

戦国の覇王、織田信長と敵対した比叡山延暦寺は、山麓に迫る信長の圧力に対抗するため、ついに、おぞましき黒蓮宗を復活させた。黒蓮宗の内に潜む忌まわしき南蛮の錬金術師ゲオルグ・ザミャーヒの秘術で、人ならぬ白蛆と化した円重上人は、信長呪殺の儀式を始める。その儀式はアザトースの化身である、おぞましき大暗黒天の復活を果たすというものである。

比叡山の偵察の命令に当たる探索者たちは、明智光秀から円重上人に宛てた、和解策根回しの密書を託されたことで、儀式の進行する比叡山に踏み込み、怪異に遭遇する。

このシナリオは、怪異を解決するというよりも、任務の途上、次々に怪異に遭遇していくというジェット・コースター形式である。個々の怪異との遭遇に力を入れてほしい。

Player Information

プレイヤーへの情報

キーパーは以下の内容をプレイヤーに説明すること。コピーして手渡してもよい。

「史実」

元亀元年、足利義昭の策動で四囲を敵に囲まれた織田信長は包囲網を破るため、越前の朝倉攻めを決行するが、妹婿である近江の浅井長政に背かれ、挟撃されるが、神速の撤退で九死に一生を得る。その後、姉川の戦いで、朝倉浅井連合軍を破るも、両軍が、仏教の聖地、比叡山延暦寺に逃げ込んだため、戦闘はこう着し、包囲網を破れなかった信長は屈辱的な和平を受け入れることとなる。

元亀２年９月13日、織田信長は比叡山を包囲し、焼き討ちした。山中の堂宇を残さず焼き払い、僧俗三千を殺した。

明智光秀から円重上人への密書の内容

織田信長様はお怒りである。仏法の守護者として、俗世から手を引かぬのであれば、全山焼き払うと、昨年の書状を実行されるおつもりだ。上人にはぜひ、この悲しむべき事態を避ける手立てを探していただきたい。上人の協力がいただけるならば、この身をかけて、お館様の説得に当たりましょう。

導入：信長の密命

「猿！」

岐阜城に信長の声が響いた。

それは来たるべき、比叡山焼き討ちの始まりである。

時は戦国、織田信長が比叡山焼き討ちを決意し、木下藤吉郎に、比叡山周辺の情報収集を命じる。乱波として、探索者たちが招集され、比叡山周辺へ派遣される。この時点で、探索者に命じられる任務の内容は、「横川(よかわ)に通じる山道を探れ」である。

明智光秀の密書

「比叡山は仏法の根本道場。

それが失われるのは忍びない。

ぜひとも、この書状を円重上人に渡し、和解をうながしてほしい」

信長の決意を聞きつけた明智光秀から、円重上人への密書を託される。最後まで、比叡山焼き討ちに反対する光秀は、横川地区に引退した高僧に最後の和解の可能性を託したのだった。

ここで、探索者には、「横川に隠棲する円重上人に密書を渡す」という任務が与えられる。

情報として、琵琶湖の湖岸、堅田(かたた)のあたりから、横川の裏手に通じる山道の存在が伝えられる。問題の円重上人は横川の外れ、定光院に近い尾根のお堂に隠遁しているという。

Rumor

噂

堅田に向かう前に、探索者は、岐阜城内、あるいは、比叡山の麓で、情報収集を行なうことができる。

キーパーはこの機会に、信長と比叡山の対立、あるい

は、比叡山の概要を説明してよい。“比叡山”の章（81ページ）をそのまま読ませてもよいだろう。

キーパーは、セッションの都合でこの場面を省略してもよい。なぜならば、情報の有無にかかわらず、探索者は任務のために、比叡山を登ることになるからである。

岐阜城で得られる情報

【1】堅田には、琵琶湖の水軍衆がいて、比叡山に兵糧を運び入れている。信長様は、熊野の海賊大名、九鬼嘉隆を投入し、琵琶湖の制圧を図っているが、琵琶湖の水軍衆がなかなか手強く、苦戦している。

【2】比叡山麓の坂本は、比叡山延暦寺と日吉大社の門前町で、比叡山周辺の情報が集まっている。比叡山の様子を探るならば、このあたりがよいだろう。

【3】2年前の永禄12年（1569）に、信長様が京都での布教を許された伴天連（ばてれん）、ルイス・フロイスが、比叡山に入ろうとして手痛い拒絶を受けたという。

この件で、ルイス・フロイスを訪ねると、「忌まわしき邪法が比叡山で行なわれている。このままでは、大いなる暗黒が目覚めることになろう」という。

キーパーへの解説

岐阜城での情報収集は基本設定の確認である。

【1】は観音衆との遭遇の前振り、【2】はさらなる情報収集場面への誘導である。【3】は、ルイス・フロイスから、ザミャーヒと『妖蛆の秘密』について語る機会を与える。

坂本で得られる情報

【1】比叡山は織田信長と全面対決のつもりだ。浅井朝倉を助けるために、僧兵が集まっている。すでに、天台座主覚恕親王自ら、信長呪殺の祈祷を命じるほどという。最後の穏健派である円重上人は横川の外れ、定光院のあたりの庵（いおり）に押し込められているという。

【2】堅田のあたりで比叡山に兵糧入れをしているのは、竹生島に近い小島に巣くう水軍衆、観音衆だ。あれはおぞましい化生（けしょう）の民なので、近づいてはならない。

【3】僧兵どもは退廃し、戒律を破っている。鳥獣を食い、遊女を招き入れている。浄刹（じょうせつ）結界の「女人牛馬結界」などあってなきが同然。先日は、唐渡りの黒羊の群れが山門に運び込まれたという。

【4】最近、伴天連が比叡山の僧侶に説教しようと坂本を訪れたが、山法師に追い返されたようだ。そう言えば、20年ほど前にも伴天連が叡山に上ろうとして果たせなかったという。その伴天連の名前はザビエルと言ったそうだ。

キーパーへの解説

坂本での情報収集は必ずしも必要ではない。

情報収集に大失敗した場合、探索者は敵地で孤立することになる。キーパーはこの点を警告しつつ、探索者に脱出の機会を与えるように。

その上で、キーパーは【1】～【5】のうち、好きな情報を優先して手渡すこと。【1】は基本情報として、判定無しに渡してもよい。【2】【3】は後〈地域知識〉で判定をさせて、伝えてもよいが、【3】の黒い羊は目撃させると奇怪なイメージの予兆となるだろう。“クトゥルフ神話TRPG”の経験者はシュブ=ニグラスと勘違いする可能性があるが、それもまた雰囲気を盛り上げるだろう。【4】は魔道書に関する誘導である。優先度は低い。

Luis Frois

ルイス・フロイス

忌まわしき邪法が比叡山で行なわれている。このままでは、大いなる暗黒が目覚めることになろう。

イエズス会の宣教師ルイス・フロイスは岐阜城下に滞在しており、織田信長の配下であれば、好意的に迎えてくれる。

彼に比叡山を訪れた理由を問いかけると、「日本の仏法の総本山を説得し、神の教えを広げるためだ」と答える。彼の日本語はたどたどしく、細かい部分はわかりにくいが、その言い方はどうも不自然である。彼は「忌まわしき邪法が比叡山で行なわれている。このままでは、大いなる暗黒が目覚めることになろう」という。

彼から、より詳しい話を聞きだすには、キリスト教への好意か、比叡山への断固たる決意を示す必要がある。その上でも、フロイスは発言をためらう。

さらに説得を続けると、ようやく、イエズス会の秘密の任務について語り始める。

イエズス会にはアジアでの布教に加え、おぞましき魔道書『妖蛆の秘密』を持って逃走した邪教の使徒、ゲオルグ・ザミャーヒの追跡という任務があったのである。20年前、イエズス会の先達、フランシスコ・ザビエルはその足跡を追い、京都まで達したが、手がかりを見失い、日本を去っていった。フロイスはザミャーヒが琵琶湖沿岸で目撃されたという情報を得て、もう一度、比叡山を詰問するべく、坂本に向かったが、山法師たちに手痛く追い返されたという。

「教皇猊下（げいか）のため、あのおぞましき書物は焼き払わねばならないのだ」

それは分厚い西洋の書物で700頁にも達し、暗色の皮で装丁されているという。

Katata Route

堅田口

湖西回廊を登り、堅田口から、兵糧入れの道を辿り、横川へと向かう。この途中で、「観音衆との遭遇」が起こる。湖岸は一面の葦原で、内湖と呼ばれる大小の湖沼が数百も点在する。

観音衆の兵糧入れ

小船で湖岸に上がったあたりで、兵糧入れにあたるぼろぼろの衣をまとった5名の奇怪な男たちを目撃する。彼らは自らが濡れるのをいとわず、川に入り、荷を満載した小船を押したり、あるいは、川縁から綱で引いたりして、川上へ運ぼうとしている。頭と足がやたら大きく、

不恰好に背を丸め、よたよたと歩く様子はまるで人間大の蛙か何かのようにも見える。なにやらくぐもった方言で話している。「ぐげ」とか「やあやあ」などという言葉が混じる。

彼らが観音衆である。

観音衆は比叡山に源を発する小川に、荷を積んだ小船を入れ、櫂(かい)や棒ではさかのぼれなくなると、土手から綱で小船を引き上げていく。こうして川縁を遡っていくのが、観音衆の兵糧道である。

探索者は、その後ろを追いかけることで、横川への山道に入り込むことができる。

また、彼らに話しかけてもよい。

観音衆は織田の配下と知ると、憎悪をむき出しにし、薙刀を持ち出す。〈言いくるめ〉か〈説得〉に成功すれば、彼らは、怪訝な顔をしつつも、横川への道を教えてくれる。円重上人の話をすると、「無駄だ」とだけ言って笑い、兵糧入れの荷揚げに戻る。説得できなかった場合、戦闘となるが、半分以上の耐久力を失うと、川に飛び込み、そのまま、姿を消す。

キーパーへの解説

戦闘は望む解決ではない。

キーパーは、不気味な観音衆の描写を行い、探索者が遠巻きにしつつ、山道に入るようにする。探索者の反応で〈正気度〉ロールを指示する。

以降、川面を見るたびに、観音衆がなにやら不気味な活動をしている様子を描写するとよい。

Sho-Dai-Gyo

唱題行

尾根道を進むと、やがて、浄刹結界の石碑に出会う。ここで、「黒い羊」、「天狗風」、「唱題行」のイベントが発生する。

浄刹結界

山道の隅に小さな石碑が立っている。

そこには「女人牛馬結界」と書かれている。ここから先が比叡山延暦寺の範囲となり、女人禁制、四足の獣もまた入ることが禁じられている。

……とはいえ、あたりはまだ無人の山野であり、道の周囲は濃い木々に包まれ、山上に広がる大伽藍(だいがらん)の欠片さえ見えない。どこか遠くで鐘の音が響いた。

黒い羊

「めえ」

見慣れない四足の生き物がいた。

犬より二回りほど大きく、焦げ茶色のまるまるとした、いや、妙にもこもことした毛に包まれているが、黒い老人めいた顔と四足だけは毛がなく、てらてらした毛皮がぺったりした印象を与える。その瞳は、細長い顔の横にあり、ぎょろりとした瞳は縦ではなく、横に細長かった。

「めえ」

そして、奇怪な鳴き声を残し、その獣は消えた。

浄刹結界を抜けた先で、探索者は黒い羊の幻影に出会う。当時、羊は、日本にはおらず、漢字こそ知られていたが、大陸から輸入された少数だけが堺などの貿易港にのみ存在していた。おそらく、日本人の探索者のいずれもが見たこともない生き物で、〈自然〉ロールでは識別できない。〈本草学〉ロールに成功するか、伴天連のみが識別することができる。

いずれにしろ、牛馬結界の内側に存在すべき生き物ではない。

キーパーへの解説

これは「唱題行」の前振りである。

探索者に、羊の様子を語ったら、幻影として消してしまってよい。

天狗風

山道を歩んでいると、まず、ざざざーという、山全体がとどろくような音が響き渡る。その後、一瞬の間を置いてから、突風が吹き抜ける。

これは山中でよく起こる、「突風自体よりそれが引き起こす音が先行する」現象であるが、非常に不気味で、おぞましい印象を与える。〈自然〉ロールに成功すると、木々に包まれた山中でよく起こる現象だとわかる。「天狗風(てんぐかぜ)」という。



キーパーへの解説

天狗風は一種の自然現象であるが、探索者をおびえさせるのには十分である。音と風の描写に一瞬の間を置く。音と風のタイミングが不気味なほど開いていた、と付け加えてもよい。

唱題行

尾根道を進んでいくと、突然、奇怪な読経（どきょう）の声が響き渡る。

数十名に及ぶ僧侶が大声で経典を詠唱しているのだ。

色不異空　（しきふいくう）
空不異色　（くうふいしき）
色即是空　（しきそくぜくう）
空即是色　（くうそくぜしき）

〈仏教〉ロールに成功すると、これが般若心経であることがわかる。大般若経の精髄を短くまとめた有名な経典で、多くの宗派で日々、読誦（どくじゅ）される。このように大勢で経典を読誦する修行は「唱題行」と呼ばれ、通常は天台の根本経典、法華経を用いるのである。

読誦の声は、般若心経を繰り返し唱えていく。周囲を見回しても、僧侶の姿もなければ、堂宇の一つも見えないが、全山を揺るがすような読誦の声が響き、探索者を押し包む。

羯諦　羯諦　（ぎゃーてい、ぎゃーてい）
波羅羯諦　　（はらぎゃーてい）
波羅僧羯諦　（はらそうぎゃーてい）
菩提薩婆訶　（ぼーでいそわか）

〈仏教〉ロールに成功すると、どうも、読誦の仕方が天台風でないことに気づく。どこか忌まわしい異国風の音声が混じっている。とてもとてもおぞましい何かだ。やがて、あることばが混じる。

一切空　（いっさいくう）
一切無　（いっさいむ）
一切夢　（いっさいむ）

ここで、探索者は［POW×3］ロールを行なう。失敗すると、砂漠の幻影に迷い込む。

砂漠の幻影

気づくと、見たこともない砂漠の中に立っていた。見渡す限り、白い岩の砂漠が続く。

そして、黒い羊の群れが地平線を埋めていた。

羊飼いの老婆が天上を指さす。

頭上を見上げると、そこには、巨大な黒い神がいた。三面六臂の全身黒い仏である。その身はほとんど裸で、異様にふくよかな腰と顔に黒い布がかけられている。六本ある手には、法灯、宝剣、五鈷杵、索が持たれ、残る2本の手は片方が印を結び、もう片方は開かれ、上に向けられている。

見上げていると、その索がするすると目の前に下りてくる。

ぶっせつまかはんにゃはらみたしんぎょう
仏説摩訶般若波羅蜜多心経

かんじざいぼさつ　ぎょうじんはんにゃはらみったじ　しょうけんごうんかいくう
観自在菩薩　行深般若波羅蜜多時　照見五蘊皆空

どいっさいくやく　しゃりし　しきふいくう　くうふいしき　しきそくぜくう
度一切苦厄　舎利子　色不異空　空不異色　色即是空

くうそくぜしき　じゅそうぎょうしきやくぶにょぜ　しゃりし　ぜしょほうくうそう
空即是色　受想行識亦復如是　舎利子　是諸法空相

ふしょうふめつ　ふくふじょう　ふぞうふげん　ぜこくうちゅう
不生不滅　不垢不浄　不増不減　是故空中

むしき　むじゅそうぎょうしき　むげんにびぜっしんい　むしきしょうこうみそくほう
無色　無受想行識　無眼耳鼻舌身意　無色声香味触法

むげんかい　ないしむいしきかい　むむみょうやく　むむみょうじん
無眼界　乃至無意識界　無無明亦　無無明尽

ないしむろうし　やくむろうしじん　むくしゅうめつどう　むちやくむとく
乃至無老死　亦無老死尽　無苦集滅道　無智亦無得

いむしょとくこ　ぼだいさつた　えはんにゃはらみったこ
以無所得故　菩提薩埵　依般若波羅蜜多故

しんむけいげ　むけいげこ　むうくふ　おんりいっさい てんどうむそう
心無罣礙　無罣礙故　無有恐怖　遠離一切顛倒夢想

くうぎょうねはん　さんぜしょぶつ　えはんにゃはらみったこ
究竟涅槃　三世諸仏　依般若波羅蜜多故

とくあのくたらさんみゃくさんぼだい　こちはんにゃ　はらみった
得阿耨多羅三藐三菩提　故知般若　波羅蜜多

ぜだいじんしゅ　ぜだいみょうしゅ　ぜむじょうしゅ　ぜむとうどうしゅ
是大神呪　是大明呪　是無上呪　是無等等呪

のうじょいっさいく　しんじつふこ　こせつはんにゃはらみったしゅ
能除一切苦　真実不虚　故説般若波羅蜜多呪

そくせつしゅわっ　ぎゃてい　ぎゃてい　はらぎゃてい　はらそうぎゃてい
即説呪日　羯諦　羯諦　波羅羯諦　波羅僧羯諦

ぼじそわか　はんにゃしんぎょう
菩提薩婆訶　般若心経

索を登ると、暗黒の仏が浮かぶ星空の真ん中へとたどり着いた。巨大な顔の前に来た瞬間、顔の布が開かれ……。

キーパーへの解説

探索者は、大暗黒天の幻影に踏み込んでしまう。〈正気度〉ロールを行なう。失う正気度は1D6／1D20である。この幻影は、以降、奇怪な経典が読誦されたり、儀式に踏み込んだりするたびに繰り返される。

読誦はしばらくして終わり、山上は沈黙に包まれる。道を急ぐとやがて山上の大伽藍が見えてくる。

Collapsing

山上の退廃

横川にたどり着いた一行は、退廃し、仏法の守護者、日本の根本道場たる静謐さを失った比叡山の退廃に、驚愕する。殺生、姦淫の禁を破り、さらに、禁断の呪殺祈祷に手を伸ばした横川で、円重上人に面会した一行は、すでに人をやめた円重上人のおぞましき姿を知る。そして、黒蓮宗の儀式が始まる。

お山の実態

横川には宝塔を中心に朱塗りの豪奢な寺院がいくつも存在している。山上の斜面を利用した横川中堂は舞台作りの豪華なものだが、それぞれは広大な山上の深い森の中に点在しており、伽藍から伽藍へ視線は届かない。木々の合間の参道を辿ると、寺院や僧坊が次々と姿を現す。

しかし、そこにあるべき静謐は、やたら獣じみた嬌声と洪笑に破られていた。

兵糧道を上がったあたり、境内には薙刀を抱えた山法師たちがあちこちに座り込み、遊女を横にはべらせていた。彼らの前には鍋が煮られており、獣肉の煮える濃厚な香りが漂っていた。山法師の中には酒気を帯び、顔を赤めたものも少なくはない。

伽藍の欄干や参道には、黒袈裟をまとった学僧の姿も見えるが、僧兵どもの乱行をとどめる様子もない。

探索者が武士や女性の姿をそのままにしていても、彼らは何も問わない。胡散臭げな視線を探索者に向けるだけである。

探索者たちが、円重上人の名を上げると、一人の山法師が立ち上がり、山法師は法眼坊と名乗る。

「上人は黒蓮堂において重要な修法に取り掛かっておられる。

生半かなことでお邪魔はできぬ。

用件はいかに？」

ここで、織田信長や明智光秀の名前を出せば、山法師たちはざっと殺気立ち、薙刀を持って立ち上がるが、これを法眼坊が制していう。

「天魔の使いか。ならば、なおさらのこと。

上人のもとにご案内申そう。

比叡山の威容を見て帰るがよい」

10名の山法師がつき従い、探索者を横川の奥へと誘っていく。

キーパーへの解説

山法師たちは織田信長を敵視しており、探索者たちを殺してしまう機会を狙っているが、法眼坊が頭目であり、円重上人の側近でもあるため、それに従っている。法眼坊は山法師のように見えるが、黒蓮宗の手先である。

法眼坊は、円重上人が信長呪殺のため、禁断の修法に手を出したことをよく知っているが、それはおくびにもださない。

修行の坂

横川から黒蓮堂へ向かって、急な坂道を下っていく。道というよりも斜面というべき急峻な道は、さかさまに谷へ落ち込むようだ。

「ここはかの日蓮上人も修行された荒行の地。

本来、俗世のものが入る場所では御座らぬ」

と、法眼坊は笑いながら、山道を高下駄で器用に降りてゆく。

谷底しか見えぬような九十九折れの坂道を下る途中で、谷の底から、再び、読誦の声が響く。

尾根道で聞いた唱題行よりも陰々たる声は、あまりにも異形の韻律で眩暈がするほどである。かろうじて聞き取れたのは、聞きなれぬ一節だ。

一切空　（いっさいくう）
一切無　（いっさいむ）
一切夢　（いっさいむ）

ここで、探索者は再び［POW×3］ロールを行なう。失敗すると、砂漠の幻影に迷い込む。

キーパーへの解説

奇怪な場所に迷い込む、という演出である。探索者のうちのいずれかが狂気に陥ったとしても、法眼坊は気に留めない。

権現川

坂を降り切ると、日蓮上人が修行されたというお堂、定光院に出る。すぐ脇には谷川が流れている。

この庭先を抜け、谷川を渡る細い木の橋を渡る。橋というよりも渡し板と言えそうな細い橋である。欄干も片側しかない。

橋のすぐ山側に小さな滝があり、下には、細い谷川が流れている。

「瀧尾権現であられる」

と、法眼坊が滝に向かって手を合わせる。

「上人のこもられている黒蓮堂はこの先だ」

気づくと、ついてきたはずの山法師たちはいつの間にか姿を消している。

下方から水音が響いたような気がしたが、何も見えなかった。

黒蓮堂


横川地区の塔

橋を渡り、向かいの尾根を半ば登ったあたりに、黒蓮堂はある。闇よりも黒い漆黒のお堂である。

その前には、白い法衣をまとった学僧が、二人、黒い笠をかぶって立っていた。

探索者と法眼坊が近づくと、学僧は同時に頭を下げる。

「円重上人がお待ちです」

そのまま、縁側に上がり、障子を開く。

中には、金襴の袈裟をまとった老僧とその侍僧が座していた。

老僧は、でっぷりと太り、あごさえも肉にうずもれた顔は青ざめたように白い。髭も髪も老齢で抜け果て、分厚いまぶたの上には眉の痕跡もない。細い瞳は開いているのかどうかもわからない。

侍僧は大柄で、黒い袈裟をまとい、顔まで覆面で覆っていた。わずかに見える目は瞳が青いように見えた。

そして、その背後には異様な仏像が屹立していた。

三面六臂の全身黒い仏である。その身はほとんど裸で、異様にふくよかな腰と顔に黒い布がかけられている。六本ある手には、法灯、宝剣、五鈷杵、索が持たれ、残る2本の手は片方が印を結び、もう片方は開かれ、上に向けられている。

やがて、黄金の袈裟の袖が持ち上がり、膨れ上がった生白い手がぴくぴくと痙攣しながら前に突き出された。

「円重である」

光秀の密書を渡すと、上人はそれを一読した後、傍らに置いた。すっと侍僧がそれを納める。

「お預かりいたす。

ご返事をお書きいたしますゆえ、庫裏にてお待ちを」

そう言って、お堂の横にある小屋を指差した。

物置と僧坊を兼ねた小さな庵である。

全員が庵の中に入り込むと、木戸が閉じられ、外側から閂がかけられた。

キーパーへの解説

円重上人は曖昧な回答で、探索者を待たせ、庫裏に閉じ込めてしまう。探索者たちはそれに気づいてよい。これは罠である。

庫裏の出口は木戸しかなく、これには閂が架かっている。閂はSTR 20相当であり、STRでの抵抗表ロールに成功しないかぎり、押し破ることはできない。

呪殺修法

やがて、黒蓮堂からまたもや陰々たる読誦の声が上がり始める。

〈仏教〉ロールに成功すれば、それがどうも邪悪な呪殺の修法であることがわかるが、同時に、世には知られぬ何かの秘術が混じっているように感じられる。確か、あれは黒蓮宗という仏教の異端が崇める『黒蓮蟲聲経』ではないか？　そう考えれば、あのおぞましい黒仏も、『黒蓮蟲聲経』に描かれた大暗黒天ではないか？

ここで、探索者は再び［POW×3］ロールを行なう。失敗すると、砂漠の幻影に迷い込む。

Escaping

脱出

おぞましき比叡山の実態を伝えるべく、脱出を図る一行。そして、最後の悪夢が姿を現す。

庫裏からの脱出

閉じ込められた探索者は、力ずくで木戸を破って脱出を試みることができる。武器ごと押し込められたので、それで工夫してもよい。また、忍者などがあらかじめ単独行動を取っていれば、容易に脱出できるだろう。

円重上人と侍僧は修法に戻っており、法眼坊と白い袈裟の学僧二人が黒蓮堂の外を守っている。木戸を破った場合には、法眼坊と学僧が襲いかかってくる。

法眼坊は「観音衆」、学僧は「狐僧正」のデータを用いる。彼らは円重上人の呪殺修法を守るため、死ぬまで戦い続ける。

ひそかに脱出した場合は、〈忍び歩き〉ロールに成功すれば、そのまま脱出できる。「山上の影」に進む。

白蛆と従者

法眼坊と学僧を倒した場合、探索者たちは、黒蓮堂に踏み込み、呪殺の修法を妨害することができる。

その場合、円重上人は白蛆の翁としての姿を現し、おぞましき姿で探索者たちに襲いかかる。侍僧は、ラテン語で何か叫び、逃げ出してしまう。

探索者は上人と戦ってもよいし、権現川まで逃げてもよい。後者の場合、毎ターン、〈回避〉ロールを行ない、3回成功すればよい。権現川まで逃げた探索者が橋を渡ると、円重上人の変じた巨大な白蛆は、探索者を追ってくるが、渡り板にも等しい橋は白蛆の巨体に耐えられず、白蛆は谷底に落ちてしまう。

The remainder

黒蓮堂に残されたもの

黒蓮堂の前で、白蛆と戦い、これを倒した場合、黒蓮堂の中を残された品物を調査することができる。重要なものは、仏像、経典、そして、傍らに置かれた大きな漆塗りの箱である。

仏像

大暗黒天の仏像である。

その顔にかかっている布を取ってその顔を見た場合、仏像を通して、その存在を感じ取る。〈正気度〉ロールを行なう。実際に、大暗黒天と遭遇したのと同じだけの正気度を失う。

これはあくまで木製の仏像であり、破壊したり、持ち出したり、火をつけたりできるが、接触した場合、その都度、[POW×3] ロールを行ない、失敗すると、砂漠の幻影に迷い込む。

経典

仏像の前に置かれた経典には『黒蓮蟲聲経』と書かれている。探索者はこれを持ち帰ることができる。この経典については、“魔道書”の章を参照のこと。

大きな漆塗りの箱

この中には、『妖蛆の秘密』ラテン語版（1539年、ザミャーヒ版）の写本の一部が納められている。その表紙は暗色の皮で装丁されているが、本体ではなく、あくまでも写本である。

触れた場合、即座に [POW×5] ロールを行なう。失敗すると、皮膚の下を何かが這い回るような悪寒に襲われる。即座に、〈正気度〉ロールを行なう。この接触で失われる正気度は1／1D6である。

Shadow over the mountain

山上の影

生き延びた探索者がいれば、この後、比叡山から脱出を図ることができる。

キーパーは観音衆や狐僧正による襲撃を追加してもよい。

凶風

尾根を下る探索者の背後から、再び天狗風が吹く。おぞましい風に乗って、再び、読誦の声が響いた。

最後のイベントである。

キーパーはここで、振り返るかどうか、聞く。

振り返らないと宣言した探索者は、[POW×5] ロールを行なう。失敗すると、やはり振り返ってしまう。

すると、黒蓮堂のあったあたりから、暗雲が煙のように立ち上り、全山に覆いかぶさるように広がりつつある。そして、その中央に、三つの真紅の瞳が開く。

これは、大暗黒天の顕現である。

〈正気度〉ロールを行なう。失う正気度は1D6／1D20である。

Epilogue: Gifu Castle

終幕：岐阜城

帰還した探索者たちは、信長の前で比叡山の悪夢を語る。

そして、信長は比叡山焼き討ちの決意をさらに固めるのであった。

キーパーへの解説

キーパーは探索者の体験、あるいは彼らが持ち帰った邪悪な品々を、ルイス・フロイスに解説させてもよい。フロイスは円重上人の侍僧こそ恐らくゲオルグ・ザミャーヒであり、持ち帰った写本こそ邪悪なる魔道書『妖蛆の秘密』であると断言し、比叡山が邪教に染まっていると断言する。

キーパーはこの物語を、最初に提示した“プレイヤーへの情報　「史実」”の文章で締めるとよいだろう。

元亀2年9月13日、織田信長は比叡山を包囲し、焼き討ちした。山中の堂宇を残さず焼き払い、僧俗三千を殺した。





時代は数年進み、天正5年（1577年）9月となる。

織田信長は、最後の強敵、上杉謙信との決戦を決意し、柴田勝家率いる大軍を越後に送り出した。そのすきを縫って、大和国では、松永弾正久秀が石山本願寺を包囲する戦線を離脱し、信貴山城にこもって謀反を起こした。信長は「謀反こそ武士の本懐」とする悪党を愛し、「名器『平蜘蛛（ひらぐも）』を渡せば、許す」として、使者を立てる。

このシナリオでは、探索者たちが久秀説得の使者となり、信貴山城へと向かう。名城、信貴山城に入った一行は、そこで久秀の口から、おぞましき、ある事実を知らされるのであった。

Information for Keeper

キーパーへの情報

キーパーは“魔道書”の章の『妖蛆の秘密』の項目と、“織田信長”の章を確認すること。

松永弾正久秀は、信長上洛以前に京都を支配していた戦国武将である。もとは比叡山の学僧とも言われているが、その正体は明らかではない。“比叡山炎上”では、久秀がゲオルグ・ザミャーヒと通じた、日本の魔術師であるとして扱う。

久秀は生粋の戦国武将であり、修羅の人生を生きる怪老人である。久秀は天下人となる夢を捨てていない。

かつて、久秀は魔道書『南蛮蛟本義』を入手していた。これは『妖蛆の秘密』をもとに、ゲオルグ・ザミャーヒが語った内容を種子島の学者が聞き書きしたものである。

元亀3年（1572年）、信玄が上洛した際、久秀は信長に謀反を起こし、その秘術を使って、信長を呪殺しようとしたが、失敗、なぜか信玄が頓死してしまう。久秀はなぜか許され、『南蛮蛟本義』は数々の茶器とともに信長に奪われた。

その後、独自に研究を重ねた久秀は、独自のアーティファクト、『平蜘蛛』を作り上げて、地を穿（うが）つ魔、クトーニアンとの接触に成功し、その手先である黄泉津醜女（ヨモツシコメ）を呼び出すに至る。しかし、安土城を破壊し、信長を滅ぼすにはまだ力が足りなかった。

この世のすべてを支配する野望にとりつかれた久秀は、上杉上洛に合わせて蜂起し、クトーニアンによる世界破壊の儀式に取り掛かる。

ここで探索者たちが、信長の使者として、信貴山（しぎさん）城を訪れる。

平蜘蛛の魔力を背景に、おぞましい儀式を進める久秀は、信長の要求を拒絶したが、そこで気まぐれを起こす。魔術の秘儀を書き記した『南蛮蛟本義』を取り戻そうと考えたのだ。

久秀の不可解な言動に翻弄される探索者たちは、妖人悪鬼・松永弾正久秀と、第六天魔王、織田信長の魔術戦の中へと巻き込まれていく。

Information for Player

プレイヤーへの情報

キーパーは以下の内容をプレイヤーに説明すること。コピーして手渡してもよい。

「史実」

織田信長は、最後の強敵、上杉謙信との決戦を決意し、柴田勝家率いる大軍を越後に送り出した。そのすきを縫って、大和国では、松永弾正久秀が石山本願寺を包囲する戦線を離脱し、信貴山城にこもって謀反を起こした。

久秀は将軍義輝を殺し、東大寺の大仏を焼いた男、信長と同じ弾正の位を得て、一度は畿内を支配した男。信長上洛で屈し、金ヶ崎撤退戦では自ら密使となり、信長を救ったが、武田信玄上洛にも呼応し、謀反を起こした前歴もある。

信長は「謀反こそ武士の本懐」とする悪党を愛し、「名物茶釜『平蜘蛛』を渡せば、許す」として、使者を立てるが、久秀は、平蜘蛛に火薬を詰め、自爆して果てた。天正5年10月10日、久秀が東大寺を焼いてからちょうど10年目の出来事であった。

Introduce

導入

「松永の爺（じい）が、また謀反を起こしおった」

信長はどこか楽しそうに言った。

松永弾正久秀は大和を治める武将である。もとは三好長慶の配下だったが、主家を滅ぼし、将軍足利義輝を攻め殺し、東大寺を焼いて、大仏を湯の如く溶かしてしまったという悪事を重ねてきた。信長が上洛した際、降伏してその傘下に下ったが、信玄が上洛すると、謀反を起こした。一度は許されたが、またもや謀反である。

「使者に立て」

信長の言葉は短い。

「伝えよ。名物茶釜『平蜘蛛』を渡せば、許すと」

キーパーへの解説

松永謀反の顛末は有名な話なので、簡単に経緯を説明し、探索者たちを大和国にある信貴山城（現在の奈良県平群郡）へ向かわせること。建設中の安土城（現在の滋賀県蒲生郡安土町）から、信貴山まで徒歩で3日、馬を走らせれば1日で着く。ここは素早く展開すること。

探索者が使者として選ばれた理由は、信頼する部下であることとする。これは9月末日とする。

Shiki-san Castle

信貴山城

信貴山に着いた探索者たちはふもとを固める羽柴秀吉の陣を訪ねる。かつて、信長の乱波を操っていた小男、木下藤吉郎はいまや織田軍団の軍団長、羽柴秀吉として、畿内を走り回っていた。そして、そこには明智光秀が訪れていた。名流の血筋を引くというこの名将は、いまや畿内統括として、京都から近江、大和を管轄している。

この場の責任者は明智光秀である。

「お役目ご苦労でございます。

すでに、兵は下げ申した。

いつでも、お使者に立たれよ」

ていねいに言う。

「お館様も酔狂じゃのお。

ここまでしておいて、まだ松永に情けをかけるとは？」

というのは秀吉である。

「それは私も同感でござる。

もはや、松永に引く理由もない」

すでに昨10月1日には、松永家の人質を京都四条川原で切り捨てている。松永弾正が素直に従うとも思えない。

「七日じゃ」

立ち上がりかけた探索者たちに秀吉が声をかける。

「お館様は八日にはこの陣においでだそうな。

そうしたら、われらも軍を仕掛けよう。

松永を口説くならば、それまでにしなされ」

山城へ

険しい山道を上がると、白く壮麗な信貴山城が見えてきた。白鷺のごとき優美な城である。もとは楠木正成が住み、その後、木沢長政が作った城を全面改修したのがこの信貴山城である。

戦巧者で茶人でもあった数奇者、久秀が丹精した山城である。石垣こそ少ないものの、険しく曲がりくねった石段といい、その頭上に高く掲げられた四層の櫓といい、攻めにくく、守りやすい難攻不落の城である。

大手門で名乗りを上げると、あっさりと門は開き、迎え入れられた。

意外にもこじんまりした大手門を抜けると、目の前には巨大な四層の櫓が屹立している。高き櫓は、信長様が安土城で建設を進められている天守閣にも似たものだ。どこかで、信長様と久秀の趣味は通じているのかもしれない。

城内には樹木が植えられ、なかなかの風情であるが、見れば、いずれも薬草やまき木、矢柄に向いたものばかりである。数奇の粋を込めつつ、戦の利を忘れぬあたり、久秀はただ者ではない。

松永弾正久秀

櫓の二層目に案内された。

ここは大広間になっており、板敷きの広間には、松永家の武将たちが顔をそろえていた。その奥には、白髭の老人が座っている。まとうのは黒の羽織りだが、銀流しの一筋がどうにも渋い。

顔には斜めの刀傷。

これが希代の悪党、松永弾正久秀である。

そして、その背後には、茶器と並んで、やたら平べったい怪異な姿の黒い鉄の茶釜が置かれている。ごつごつした奇怪な飛び出しはまさに蜘蛛の足のごとし。怪異と言えば、怪異である。

「さて、今弾正、信長殿はいまさらなんと？」

探索者たちが口上を述べると、松永はからからと笑った。

「残念ながら、今回は久秀と今弾正様の験比べ。

毘沙門天と韋駄天のいずれが偉いか」

今弾正とは、織田信長のことである。久秀も弾正忠として京都に君臨したため、松永弾正と言うが、口さがない京雀どもは昔弾正と呼ぶ。

越後の虎、上杉謙信は自らを毘沙門天の化身とし、「毘」の一文字を旗印にする。一方、織田信長はその素早い軍運びから、長足、韋駄天の異名を持つ。

「平蜘蛛が欲しければ、わしより奪ったものを返せと伝えよ」

それはすでに無理な話だ。

人質はもう京都で切られている。息子の久通も、榎本城で謀殺された。この信貴山城とともに、松永が愛した多聞山城は解体され、安土城の建材に当てられている。

いや、残っている。

前回の謀反で久秀が差し出した茶器の名物がある。

しかし、それは信長への挑発でしかなかろう。

「茶器だけではない。くふふふ」

久秀は笑った。

「わしと信長にはずいぶん似たところがあってのお」

キーパーへの解説

ここで、久秀は直接、言わないが、信長から『南蛮蛟本義』を取り戻そうとしている。〈洞察〉ロールに成功すれば、そこに、久秀と信長だけがわかる謎の品物があることがわかる。

平蜘蛛

「まあ、それで帰れというのも無粋な話よ。

茶を献じようではないか？」

久秀はほほ笑み、一行を櫓の最上階へと誘った。

そこは、大和盆地を一望する素晴らしい景色であった。

「さあ、ゆるりと楽しまれよ」

目の前で平蜘蛛が、湯の暖まるかすかな音を発し始めた。

平蜘蛛の茶会が始まる。

平蜘蛛が温まると、平べったく、奇怪な茶釜は類まれなる光輝とささやくような音を発し始める。

やがて、そのうなりに応えるように、地の底から、ゆらりという大波が伝わってきた。地が一揺れした。

探索者は〈アイデア〉ロールを行なうこと。

成功した人は、これが畿内では珍しい地震であり、それも短かったことに気づく。失敗した人は、〈正気度〉ロールを行なう。この体験で失われる正気度は1／1D4である。

久秀は地震に対して驚く様子もなく、邪悪なほほ笑みを浮かべる。

「あと七日じゃ。それで天地はさかしまとなる。

信長によく伝えよ」

※さかしま＝逆さま、道理にそむくこと

キーパーへの解説

平蜘蛛は、クトーニアンとの通信に用いられる魔術的なアーティファクトである。

怪異の影

久秀との会見ののち、探索者たちは、城内の庭の角にひっそりと立つ、不可解な影に気づく。

それは、全身を黒い武者鎧で包み、顔さえも黒鉄の面(めん)頬(ほお)で覆った鎧武者であるが、城内の四方の角にひっそりと立ち、無言で身動きひとつしない。

彼らは、久秀が『南蛮蛟本義』から学んだ秘儀で召喚した、クトーニアンの伝令である脳人間、黄泉津醜女(ヨモツシコメ)である。彼らは久秀に敵対する鎧武者から作られたため、武者鎧をまとい、戦国刀（50%）を使用するが、久秀が命じるか、彼らを直接、攻撃しないかぎり、反撃することはない。

彼らの存在に気づいた場合、〈アイデア〉ロールに成功すると、その不気味な雰囲気に気づいてしまう。〈正気度〉ロールを行なう。失う正気度は1D3／1D10である。

彼らの正体は『南蛮蛟本義』か、同様の魔道書を読まないかぎり、知ることはできない。

In Mitsuhide's Camp

光秀の陣にて

信貴山城から出て、明智光秀の陣に戻ると、光秀と秀吉が交渉の結果を待っている。

久秀との会見を報告すると、二人はそれぞれに反応する。

久秀の態度

光秀「あの御仁には何か仕掛けがあるのかもしれませぬ」

秀吉「あの爺、強がりだからのぉ」

「わしより奪ったもの」

光秀「以前、久秀が謀反した際、茶器の名物を差し出して命を拾った。それではあるまいか？」

秀吉「そうじゃあ、そうじゃな」

「わしと信長にはずいぶん似たところが」

光秀「いずれも弾正、そして、茶道を好む数奇者ということであろうか？」

秀吉「お館様とあのクソ爺が似ておるところなぞあるかい？」

地震

光秀「確かに最近、多くなっている。さて、いかなることであろう」

秀吉「……」（無言）

「それで天地はさかしまとなる」

光秀「よくわかりませぬが、よろしからぬ気配が致します。もしや、何かの邪法を？」

秀吉「そんなわけはなかろう。無学なわしにはわからん」

キーパーへの解説

光秀は常識的な解釈を積極的に提示するのに対し、秀吉は無学を装いながら、探索者たちを観察している。秀吉は信長の手元に『南蛮蛟本義』があることをよく知っており、地震がそのせいだとも感じているが、ここでは明言しない。

Imai Sokyu

今井宗久

二人への報告が終わったところで堺の豪商にして茶人の今井宗久昨夢斎が現れる。彼は堺の豪商であるとともに、今は、但馬国生野銀山(たじまのくにいくの)の代官でもある。彼は秀吉の命で、最近の久秀の状況を説明に来たのだ。

「半年ほど前、石山（本願寺）を包囲されていたはずの松永様が、生野銀山に参られまして、坑道を見たいと。

古い坑道の奥まで入られ、一度は道を迷われました。

やがて、出てこられた松永様は、熱に浮かされたように言われました。『吉田兼見(かねみ)、南蛮蛟の秘儀とは』と」

そこで、明智光秀が驚き、立ち上がると、つぶやいた。

「南都滅ぶ時、北嶺ともに滅び、王都に災いあり」

これは従三位神祇大副(じゅさんみじんぎのだいふく)の地位にある吉田兼見が、伝えた予言である。南都とは奈良、北嶺とは比叡山のことである。

「松永弾正は奈良東大寺を焼いて大仏を湯に変えた大悪人。

あの男の狙いは王都に災いをなすことか？」

「だがよお」と、秀吉が言う。

「比叡山を焼いたのはわれわれぞ」

「松永も加勢しておった」と明智。

「横川包囲のわしの陣に割り込んできおった」と秀吉。

「伴天連(ばてれん)を見なかったかとわめいておった。

比叡山に伴天連がおるかい？」

キーパーへの解説

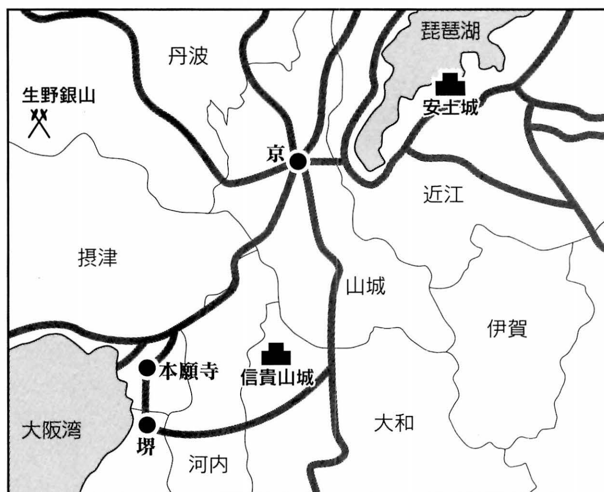
今井宗久は、生野銀山への誘導である。

ここで探索者はいくつかの選択に迫られる。安土城へ戻り、信長に話を聞くか、生野銀山に向かい、久秀が発見した何かを探るか、京都へ行き、吉田兼見に会うかである。

安土への移動は徒歩で3日、馬で1日かかるので、残り7日の大半を使うことになる。生野(現在の兵庫県朝来市)への移動も、ほぼ同じだけかかる。京都までは徒歩で1日、馬ならば半日とかからない。

再び、久秀と会見することは明日以降、可能となるが、進展のない会見は望まれない。

信長の到着を待つこともできるが、その間に、毎日、奇妙な地震が一揺れずつやってくる。



Aduchi Castle

安土城

安土城に戻った場合、探索者は信長に報告し、指示を受けることができる。

「で、あるか？」

織田信長の言葉は短い。

「平蜘蛛は老人とともに焼くには惜しい名物よ」

『南蛮蛟本義』

「お蘭、あれを」

信長の命に従い、小姓の森蘭丸が、漆塗りの大きな箱を奥から持ってくる。森蘭丸は人形のような美しい男である。白粉の香りさえも伝わってくる。紅を塗ったような唇はきっと閉ざされ、息をしているかも定かではない。

すっと、箱が前に置かれる。

「よい」

信長は短くうなずく。

中を開くと、『南蛮蛟本義』と書かれた和綴じの本が納められている。その表紙は暗色の桧皮で装丁されている。

探索者が“第一話　比叡山炎上”をプレイしていた場合、それは彼らが黒蓮堂で発見したものとどこか似通った印象を受ける。

それに直接、触れたり、読んだりした場合、[POW×5]ロールを行なう。失敗すると、皮膚の下を何かが這い回るような悪寒に襲われる。即座に、〈正気度〉ロールを行なう。この接触で失われる正気度は1／1D6である。

「平蜘蛛を」

そうして会見は終わる。

キーパーへの解説

信長は彼が何を奪ったかは最初、話さない。探索者が、蛟の名前を出した場合のみ、『南蛮蛟本義』の存在を語る。

このシナリオにおける織田信長は、ひそかに、秀吉を操って、すでにゲオルグ・ザミャーヒから『妖蛆の秘密』を奪い、世界の闇に近づきつつある。彼の目的は、戦国の戦乱を終わらせるために、すべての可能な力を用いることである。

もちろん、吉田兼見の予言も知っている。だが、探索者であることが大きな代償を支払うこと、他者に己の天才的な視点を理解させることの困難を知っている信長はそれを語ろうとはしない。

信長は、すでにこの『南蛮蛟本義』を、『妖蛆の秘密』とつき合わせ、一部の内容に致命的な誤りがあることに気づいている。そして、これを用いた場合、久秀が破滅するだろうことも気づいているが、それは言わない。ただ、信長は、久秀のアーティファクト、『平蜘蛛』を得ようとしている。

探索者がすでに、『妖蛆の秘密』を調査し、『南蛮蛟本義』と比較するだけの知識を得ていた場合のみ、これに気づくことができる。

Ikuno Silver mine

生野銀山

「五平でございます」

今井宗久は金堀衆の頭を紹介した。ぼろぼろの着物をきた初老の人物はがっしりとした顔つきをしていたが、どことなく暗い目をしていた。

「今、山はよろしゅうございませぬ」

五平はとつとつという。

久秀が謀反を起こしたあたりから、山の様子がおかしいというのだ。地震も増え、崩落も起きているという。

「特に、弾正様が入られたあたりがようございませぬ」

生野銀山は歴史の古い銀山であるが、堺の商人で、信長の茶道頭でもある今井宗久が代官として入ってから、

南蛮の技が加わり、生産量が上がっていた。信長の名代として、久秀が生野を訪れたのが半年前である。信長は堺の商人の技術を頼みつつも、その行動に抑制が必要だと考えていた。それを見極められる才を持つのが、京洛で堺と深く付き合ってきた久秀である。

キーパーへの解説

生野銀山の外での情報収集は、見知らぬ坑道への誘導である。これから危険が起こるだろうことを予測させつつ、地下の動きを示すこと。

探索者が坑道に入ることを選んだら、以下に続けること。

見知らぬ坑道

細いろうそくの明かりを頼りに、坑道を下っていく。

鉱脈を追い、地下へと進む道は暗く、しばしば枝分かれする。

「絶対に離れないでくださいな。
迷ったら、生きて出られませんよ」

五平の声は四方に響いて、震えるように聞こえる。

どれほど進んだだろうか？

見えない場所で石が崩れるぱらぱらという音がした。

どこかでずるりと動くような揺れが来た。

やがて、五平は久秀が入ったという坑道へ案内していく。そして、突然、軽い叫びを上げる。

「なんじゃこれは？」

そこには、五平も知らぬ不可解な坑道が広がっていた。

人が掘ったものとは思えない巨大な穴である。丸い穴はうねうねと上下左右に曲がりながら、続いている。

キーパーへの解説

これはクトーニアンが開けた穴である。キーパーはこれがこの時代では決して作ることのできない奇怪な穴であることを強調し、内部の探索をするかどうかを決断させること。

祭壇

穴の中には鑿(のみ)跡一つない。なめらかな壁である。

しばらく進むと、壁に奇怪な浮き彫りが発見される。

踞る巨大な猿とも竜とも言えぬ奇怪な姿である。その背中にはこうもりのような羽が垂れている。そして、もっとも奇怪なのはその頭部である。膨れた頭部がまるで蛸のようで、人ならば口のあるあたりには蛸のような触手が生えている。

キーパーへの解説

クトーニアンはクトゥルフの支配下にあり、海底の夢見る邪神を崇拝し、しばしば、その姿を通路に残した。

地を穿(うが)つ魔

さらに進むと、また一揺れした。

どこかでずるずると重い物が動くような音がした。暗い穴が少し下がり気味に曲がった先だ。

これは、クトーニアンである。まだ、探索者たちに気づいてはいないが、これは非常な危機である。

探索者が接近すれば、クトーニアンは襲い掛かるだろう。

また、長居すれば、クトーニアンは離れた状態でも、精神支配の力を行使するだろう。

キーパーへの解説

この場面の目的は生野銀山を壊滅することでも、探索者を全滅させることでもない。おぞましい、地底の邪神の存在を知らせることである。

クトーニアンは水を嫌うが、少量の水では、巨大なクトーニアンにとって怒りを起こすものでしかないことを理解すべきである。

Yoshida Kanemi

吉田兼見

京都の吉田兼見に会いに行く。

吉田兼見（天文4（1535）～慶長15（1610））は、京都吉田神社の神主で、天正5年の段階では正四位下神祇大副の位置にある高位の神官で、しばしば、朝廷の使者として、織田信長や明智光秀と接触していた。彼の日記である『兼見卿記(かねみきょうき)』は、当時の政治情勢や社会・文芸の諸方面にわたって貴重な資料である。

吉田兼見は、京都朝廷の意見を代弁する人物のひとりで、信長の言動に不安と恐怖を抱いている。松永弾正には苦しめられた人物で、明智光秀のような伝統を重んじる人物が信長の後継者になってほしいと思っている。このあたりの事情は明智光秀や羽柴秀吉に聞けば、教えてもらえる。光秀の紹介状を得れば、吉田は好意的に対処してくれるだろう。

吉田家の予言

「南都滅ぶ時、北嶺ともに滅び、王都に災いあり」

この予言は吉田家に伝わるものであり、松永弾正の東大寺焼き討ちから、ずっと朝廷を恐れさせていたものである。

「それを信長殿は果たしてしまった」

と、吉田は恐れるように言う。

閉所恐怖

暗い坑道の中は、一般の人々にとって、見知らぬ場所である。山師、忍者以外の探索者がここに踏み込んで、恐ろしい場面に出会った場合、恐怖を感じるかもしれない。その場合、〈正気度〉ロールを行なわせてもよい。失われる正気度は0／1D3とする。

「南都北嶺は都の守護。鬼門裏鬼門ともに破れれば、悪霊がよみがえり、王都は滅びるであろうよ」

南蛮蛟

探索者たちが『南蛮蛟』という言葉を出した瞬間、吉田兼見は実に恐ろしい悲鳴を上げる。

「お前たち、信長の刺客だな。

私は誰にも話していない。

だから助けてくれ」

吉田はがたがた震えながら、助けてくれと繰り返す。

吉田を落ち着かせると、やがて、吉田は話し始める。

かつて、信長が上洛する前、京都を支配していた松永弾正が吉田を訪れ、『南蛮蛟本義』なるおぞましい本の解読を命じた。邪教の本に触れることは避けたかったが、主家さえ滅ぼした久秀を怖れ、解読を進めた吉田兼見は、これが、かつて種子島に漂着した南蛮人の錬金術師、ゲオルグ・ザミャーヒの書いた魔術書の一部を日本語に翻訳した本であり、そこには地底に住まう巨大な邪悪の神、九度鬼(クドオニ)の存在が書かれていたこと、九度鬼に接触する呪文があったことを語る。

『南蛮蛟本義』の場所を問いかけると、吉田兼見は驚いた顔をする。

「なぜ、お前は知らぬ？

あれは、今、信長の手にあるではないか！」

聞けば、このことは羽柴秀吉も知っているという。

「ああ、そうか。確かにわれは光秀殿には語っておらぬ。

羽柴殿と松永殿に口止めをされたからのぉ」

ゲオルグ・ザミャーヒの行方に至ると、吉田兼見は首を振る。

「だから、信長と久秀は比叡山を焼いたのであろう？」

キーパーへの解説

ここで、シナリオ1と接続する。

吉田兼見はすべての情報を口にすると、恐怖のあまり倒れてしまう。

Shiki-san Again

再び信貴山へ

最終場面は再び信貴山城に戻る。

信長は10月8日に包囲の陣に加わり、10日朝に、探索者に最後の交渉の機会を与える。探索者が10月10日までに戻れなかった場合、明智光秀と羽柴秀吉による開城交渉が行なわれ、信貴山は松永弾正久秀自爆によって吹き飛ぶ。

再交渉

10月10日朝、再び信貴山城に交渉に向かう。

『南蛮蛟本義』を渡さない場合、交渉は決裂し、探索者たちは捕えられる。

『南蛮蛟本義』を渡した場合、久秀は微笑み、開城しようと言い、探索者たちを最後の茶会に招く。平蜘蛛を用い、茶を振舞うが、それには眠り薬が入れられており、[CON×2] ロールに成功しないかぎり、数分後に眠ってしまう。久秀は解毒剤を飲んでおり、効かない。

いずれの場合も、久秀はその直後に、地下の井戸で、クトーニアン召喚の儀式を行なう。

地底の井戸

城の地下には隠し井戸があり、その入り口は堅く閉ざされている。久秀が、平蜘蛛と『南蛮蛟本義』を持ってここに入り、クトーニアン召喚の儀式を行なう。

捕えられた探索者たちは、生贄とするために、隠し井戸のある部屋の隅に、縄で縛られ、転がされている。意識を取り戻した時にはすでに深夜で、隠し井戸の部屋には、久秀、そして、部屋の四隅に4体の黄泉津醜女が控えている。

久秀は儀式を始める。

6ラウンド経つと、久秀の詠唱は終わり、探索者たちは黄泉津醜女の手で中央の隠し井戸に放り込まれる。井戸の底にはクトーニアンがおり、探索者を丸呑みにしてしまう。

探索者が助かるには、何らかの方法で6ターンの間に自由になることである。

まず、何とかして縄を切る試みができる。これは縄とSTRの抵抗表ロールで解決する。縛っている縄の強さはSTR 20扱いとする。探索者のSTRはそのままで、何か有効な工夫ができれば、＋2～＋4のボーナスを与える。毎ラウンドに試みることができる。STRの抵抗表ロールに成功するたびに、STRは1D6ずつ低下し、STRが0になるか、判定に大成功すると縄から解放される。

術を使うことで縄を切ることもできるだろう。

茶会の前の段階から忍者が別行動を取っていれば、ここに忍び込むことも可能であろう。

縄から脱出できた場合、部屋の隅に、探索者たちの装備が置かれているので、これを奪って、松永久秀や黄泉津醜女と戦うことができる。

平蜘蛛を奪うか、久秀を倒せば、儀式は中断する。

久秀は“鎧武者”のデータ（138ページ参照）を用いる。〈修羅〉50%、〈茶道〉80%、〈魔道知識〉80%とする。

探索者の活躍で、儀式が失敗した場合、クトーニアンは、隠し井戸の底で暴れ始める。10ラウンド後には、地下から飛び出してきて、信貴山城は破壊し尽くされる。探索者は不気味な徴候に急いで、地下を脱出しなければならない。地下から地上に出るのに3ラウンド、城門まで走るのにもう3ラウンドかかる。地下室にいるかぎり、クトーニアンの押しつぶしダメージをそのまま受ける。逃げるのに費やした1ラウンドにつき、ダメージのダイスが2D6ずつ、押しつぶしの命中率が10%ずつ減る。

10ラウンド後、出現したクトーニアンは信貴山城を破壊し、それを目撃した者たちは〈正気度〉ロールを行なう。失う正気度は1D3／1D20である。その後、〈アイデア〉ロールに成功したものだけがクトーニアンの出現を覚えていることができる。

探索者と秀吉、光秀以外は深夜、久秀の城が爆発した

と思う。秀吉の手で素早く、久秀自爆の知らせが流される。

キーパーへの解説

儀式が成功した場合、探索者は死んでいるので、結末を見ることはできないのであるが、やはり、クトーニアンは信貴山城を破壊する。これは信長だけが知っていた『南蛮蛟本義』の誤訳のおかげである。

Epilogue: Aduchi Castle

終章：安土城

探索者が生き残ったならば、織田信長に報告することになる。信貴山城爆発の直前、信長はその場を去っており、安土城まで戻れば、信長と会える。

平蜘蛛を入手し、信長に渡せば、信長は銭60貫を報奨として探索者に与える。

『南蛮蛟本義』が失われた場合、信長は特に、問題としない。なぜならば、彼は『妖蛆の秘密』を持っているからであるが、これは言わない。回収された場合には、平和裏にこれを受け取り、また蘭丸に命じて庫裏へ仕舞う。

探索者たちが追及した場合、信長は一言だけ言う。

「必要なのだよ」と。

キーパーへの解説

事件は終わる。キーパーは織田信長の中で育ちつつある邪悪を少しだけにおわせて終わりとしよう。

シナリオ1をプレイしている場合、ルイス・フロイスを出して魔道書の危険を訴えさせてもいいだろう。

また、探索者の多くは、信長と再会することを望まないかもしれない。その場合、羽柴秀吉と明智光秀が信長に代わって、報告を受ける。すべてを知る秀吉はそれでも無学を装って「わからぬ」とうそぶき、明智光秀は「吉田兼見卿に聞くと致そう」と答える。

〆(しめ)の言葉

天正5年、松永弾正久秀は信貴山城にこもって謀反を起こした。信長は「名物茶釜『平蜘蛛』を渡せば、許す」として、使者を立てるが、久秀は、平蜘蛛に火薬を詰め、自爆して果てたという。天正5年10月10日、久秀が東大寺を焼いてからちょうど10年目の出来事であった。

安土城





やがて、物語は天正10年(1582年)、織田信長最後の年を迎える。探索者は、明智光秀の密命で、消息を断った信長の正室、濃姫こと帰蝶姫を探すこととなる。シナリオで扱われるのは、天正10年4月3日から6月2日、本能寺の変当日までである。

このシナリオでは、明智光秀の命を受けた探索者が、信長の正室、帰蝶姫を探すことになるが、場合により、探索者が明智光秀となって行動してもよい。その場合、史実の光秀が、天正10年4月3日から5月15日までにとった行動は、影武者と側近斎藤利三が代行したこととする。

このシナリオは「イスの偉大なる種族」が関連する時間旅行を含んでいる。キーパーはシナリオの全容を把握してから、プレイに臨んでほしい。ラヴクラフトの『時間からの影』を一読しておくことを推奨する。

Information for Keeper

キーパーへの情報

物語は武田家滅亡の直後から始まる。

信長は光秀に「帰蝶を探せ」と命じる。帰蝶とは信長の正室で、斎藤道三の娘であったが、子が生まれず、安土城の天主完成以来、姿を消していたのである。

「帰蝶は竜宮におる」

信長の指示に従い、光秀に帰蝶姫探索を命じられた探索者は安土城五階に作られた黄金の仏間にある竜宮の絵になぜか帰蝶姫の姿を見る。その謎を知るのは、安土城でフロイスとの宗論に敗れ、狂気の淵で死んだはずの朝山日乗である。

信貴山にこもった日乗によれば、安土城の八角御殿は九頭龍の七帝を祭る星辰の間であったという。斎藤道三より黒蓮宗の秘儀を受けついだ帰蝶姫はその力で信長を手助けしてきたが、安土城完成の後、帰蝶姫はその門を通じて、竜宮に去ったというのだ。日乗の手助けで、安土城の門を抜けた探索者はおぞましき竜宮で帰蝶姫を発見し、信長が大暗黒天に憑依された可能性を知る。そこで、信長の従者、弥助に取り憑いた黒仏に襲われ、最後の門に逃げ込んだ。

それはニャルラトテップの罠であったが、イスの偉大なる種族に救われ、本能寺の悲劇を知る。イスの都市から、比叡山の山頂に帰還した探索者は黒仏と化した信長の小姓、蘭丸に、帰蝶姫を奪われてしまう。

信長の憑依した大暗黒天が目指す邪神たちの復活を防ぐためには、本能寺に向かうしかない。

Information for Players

プレイヤーへの情報

キーパーは以下の内容をプレイヤーに説明すること。コピーして手渡してもよい。

「史実」

天正10年(1582年)、織田信長最後の年。

3月11日、信長はついに、武田勝頼を天目山に追い詰め、自刃させた。その後、4月3日、反抗する快川和尚らを、恵林寺ごと焼いた後、織田信長は徳川家康の手配で富士見物をしながら、安土城に戻った。

5月、信長は、家康を安土城に招き、歓待する。この時、饗応役となったのが明智光秀であったが、途中で、信長の怒りを買い、その役目を解かれ、中国山陰路への出撃を命じられた。

6月2日未明、中国攻め支援のため、京都本願寺に滞在していた織田信長を、明智光秀が襲った。少数で泊まっていた信長は衆寡敵せず、自刃したが、本能寺は炎上し、その遺体は見つからなかった。光秀はそのまま安土城に入ったが、三日後には城を出て、秀吉との決戦に向かい、そのまま帰らなかった。

安土城

天正7年に完成した織田信長最後の城。現在の滋賀県蒲生郡安土町にあたる安土山の山上にあった。当時は琵琶湖を真下に臨む絶景の城であった。

その上層には、八角形の金襴御殿と四角形の書院が重ねられた日本でも初めての天守閣が作られた。それは信長によって「天主閣」と名づけられた。

本能寺の変の後、明智光秀が入城したが、わずか3日で光秀は出撃して戦死、その死の2日後、安土城と城下町は謎の火事で全焼した。その後、秀吉が破却を命じ、関が原の戦いの前夜には、石田方に渡ることを恐れた徳川家康の配下によって、破壊された。

城内にあった総見寺には、仏像の代わりに、盆山と呼ばれる石が安置され、信長はそれをあがめるように命じたという。

帰蝶

帰蝶(濃姫)　　　1535～1612?

斎藤道三の娘で、織田信長の正室。美濃の姫ということで、濃姫と呼ばれた。父譲りの気丈な性格であったとも言われる。子を成さなかったため、その後半生については明らかではないが、徳川期まで生きたと言われる。

薙刀の名手で、本能寺では信長とともに戦ったという伝説もあるが、後代の創作であろう。

Introduce

導入：心頭滅却すれば、火もなお涼し

物語の始まりは天正10年2月の武田攻めから始まる。

探索者は、明智光秀の寄騎として、武田攻めに加わるが、もはや決着はつき、4月3日、探索者の目の前で、武田の名刹、恵林寺が燃え上がっていた。

武田信玄に迎えられた名僧、快川紹喜が六角義弼を匿ったことから、織田信長によって山門に追い込まれ、焼かれたのだ。快川は「心頭滅却すれば火も自ら涼し」と言い残し、火の中に消えた。

「この所業をどう思われる？」

明智光秀はささやいた。その瞳には深い苦悩が張り付いていた。先ごろも、明智は武田攻めに関する失言を咎められ、激しくなじられた。

武田滅亡を祝う宴で光秀は皆をねぎらう意味で言った。

「これでわれらの苦労も報われましたな」

しかし、それは信長の怒りを買った。

「お前がどのような苦労をした？」

確かに、光秀は畿内統括であり、今回の武田攻めでは後詰以上の仕事などしてはおらぬ。しかし、武田との十年に渡る戦いの結果と思えば、光秀が果たした役割がなかったわけではない。

「お前よりは弥助のほうがまだ働いておるわ！」

いつになく、信長は能弁であった。

そして、庭に控える馬番の従者、弥助を指す。弥助は、先年、伴天連のヴァリニャーノが異国から連れて来た黒人奴隷である。黒檀のような肌をした巨漢で、今は信長が引き取り、従者として可愛がっている。あれほど神の愛、イエスの自己犠牲を説く伴天連の長が、肌の色が違うだけで、異国の民を獣のように捕え、扱うとは筋の通らぬことと、信長様はずいぶん怒られていた。

「さて、惟任日向には、探し物をしてもらうとしよう。帰蝶を探してこい」

帰蝶姫は信長の正室である。斎藤道三の娘で、子を成さなかったため、安土城完成の祝いを最後に、姿を消したことを光秀は知っていた。

「あれは竜宮におる」

キーパーへの解説

明智光秀は信長の命令を受け、配下の探索者を招集し、帰蝶姫探索を始める。光秀は、安土城に黄金襖絵のどこかに竜宮図があったことを思い出し、それが手がかりであると考え、探索者たちを安土へ急がせる。光秀はこののち、信長とともに甲州を巡っていく予定である。

本シナリオでの光秀は同じ土岐氏の血筋を引きつつも、道三の娘である帰蝶が何を伝授されていたのかを知らない。そして、なぜ、今、信長が帰蝶姫を呼び戻すのかも理解していない。

Aduchi Golden Castle

安土黄金城

安土城は琵琶湖の東岸、安土山の山頂に築かれた六層の山城である。朱と黒、さらに多数の金銀で飾られた高い天主閣を持つこの城は、無粋な山城ではない。野戦用の設備を一切持たない権威の象徴である。

今でも、その建築現場の華やかさは忘れられない。

城の礎となる蛇石は幅20間（36ｍ）を超える巨石である。これに着飾った遊女を乗せ、舞わせながら、山上まで引き上げた。引き綱には一万人以上の男たちが力を振り絞り、三日三晩かかったという。

内部には三層を貫く黄金の宝塔が立つ吹き抜けがあり、すべてが黄金を主体とした絢爛たる襖絵で飾られていた。京都の絵師、狩野永徳一門が命がけで描いた傑作である。その絢爛さは、初めてではない探索者さえも圧倒する。

キーパーへの解説

現在残る名城の多くが天守閣を持っているが、天守閣が作られた最初は、安土城である。残念ながら、この城は跡形も残っていないが、高度800ｍほどの安土城の山上に作られた高き黄金の塔のような存在で、特に、ふもとから伸びる急峻な道から見上げると、天高く黄金と朱で飾られた黒い塔が空にそびえるように見えた。

この場面では、安土城が戦国の無骨な城ではなく、戦国の覇者、信長が、ローマの大聖堂の話を聞き、それを模して築き上げた一大伽藍である印象を与えること。

もしも、探索者が伴天連や切支丹であった場合、安土城に、バベルの塔の幻影を見るかもしれない。その場合、〈正気度〉ロールを指示するとよい。失う正気度は0／1D4である。

Octagonal Golden Hall

黄金八角仏間

竜宮図は確か五層目と、光秀は言っていた。

五層目、六層目は信長の私室である。五層目は、八角の仏間、六層目は四角い書院である。

「光秀殿の使者でござるな」

留守居役に代わって現れたのは羽柴秀吉、そして信長の小姓、森蘭丸と信長の従者、黒人奴隷の弥助。いずれも、本来、ここにはいないはずの人間である。

蘭丸と弥助は本来、信長の近習として、一緒に甲斐を巡っているはずだ。

「信長様が、安土城の案内をせよと」

羽柴秀吉は毛利攻めを命じられ、この正月さえも安土城には戻っていない。甲斐攻めにも加担していない。

「ご説明の用あればと思いまして」

確か、安土城の普請奉行は丹羽長秀であるが、実際の差配は、羽柴秀吉がずいぶんしたと聞いている。秀吉は若いころから普請が得意で、清洲城の石垣修理で頭角を現し、墨俣に一夜城を築いた。長篠での野戦陣地構築も

この男だという。

「わしは、お館様のお手伝いをしたにすぎぬ」

猿とも、はげネズミともあだ名される、珍妙な黒い顔を笑みでゆがめながら、秀吉は笑う。

五層目に踏み込んだ探索者は八角形の仏間の全周に描かれた仏教絵巻に息を飲んだ。

八面のうち、七面を費やして、仏陀の足跡を華麗に描き出している。そして、信長様の正面、南側の壁にかけられているのは、胎蔵界曼荼羅（たいぞうかいまんだら）である。

比叡山を焼いた信長の私室とは思えないほど充実した仏間である。

「こちらのみ曼荼羅図絵になっております」

と、蘭丸は器用に棒を操り、掛け軸となっている曼荼羅を取り外し、正面の木戸を開いた。

明るい日差しが仏間の中に差し込む。

八角の仏間の周囲には塗れ縁と欄干があり、ふもとに広がる安土の城下町を一望にできる。

キーパーへの解説

探索者は光秀の家臣、信長の配下の配下であるが、それだけに、信長の私室へ簡単に入れるわけではない。留守居役の許可がいるが、ここでは、信長の魔人ぶりを強調するために、その腹心である秀吉、蘭丸、弥助を案内役で登場させる。最終的には、この三人が奇怪な謎にかかわっていることを示すのである。

仏間に関する解説は主に、秀吉が陽気に話すが、詳細は「わしは無学じゃから」と断る。小姓の蘭丸もまた、「お館の深慮は計りかねます」と答え、弥助に至っては日本語を片言しか話さず、この場面ではほぼ無言で、蘭丸の手助けだけをする。その動きは狩人か忍びのように軽やかで影のようである。

Rhugu Drawing

竜宮図絵

やがて、秀吉は振り返り、言った。

「竜宮図はほれ、三面目じゃよ」

それはおそらく、仏陀出家の図の一部であったのだろう。黄金図絵の下反面に、魚の泳ぐ海面が描かれ、そこから奇妙な角度の石柱が突き出し、それに支えられた岩山の上に、奇妙な影に囲まれた観音様がいる。

見れば、それは確かに、帰蝶姫に似ている。

「その絵を見られてから、信長様はよく言われるのじゃ。帰蝶は竜宮におると」

ここで、絵をよく調べようとした探索者は［POW×3］ロールを行なう。成功した場合、奇妙な角度の柱が林立する石碑の間で、舞う年齢不明の美女の幻影を見る。これが帰蝶である。その背後に、一瞬、巨大な触手が現れて消えたような気がする。

その触手は、神格化されたクトゥルフの星の落し子の一部であるが、実際に、探索者がそれを識別できるところまでは出現しない。

この体験をした場合、〈正気度〉ロールを行なわなくてはならない。失う正気度は1D6／1D20である。

「何か見えたか？」

誰かが幻影を見た場合、秀吉は聞く。

「やはり、何かあるのかの？

朝山日乗（あさやまにちじょう）もそんなことを言っておったわ」

朝山日乗は、かつて、信長の側近であった僧侶である。京都の朝廷に強い影響力を持つことから、信長に近づき、一時は側近として重用されたが、十年ほど前、フロイスとその弟子ロレンソとの宗論に破れてからおかしくなった。やがて、フロイスを殺そうとし、信長様の怒りを買って追放された。

天正5年に死んだと言われていたが、狂気に落ちたため、朝山日乗は隠居させられ、大和国、かつての信貴山（しきさん）城の跡地に庵（いおり）を結んでいるという。

キーパーへの解説

この場面は、朝山日乗の庵への誘導と、竜宮図の向こうにある「異界」の前振りである。探索者が第二話のシナリオをプレイしているならば、朝山日乗の隠居先が松永弾正自爆の場所であることを告げておこう。

秀吉、蘭丸、弥助は安土城で探索者を見送る。秀吉は毛利攻めに戻り、蘭丸は安土にとどまるという。弥助は信長の下に戻るという。

A man was to die

死んだはずの男

朝山日乗の庵は信貴山城の城跡にある。

天正5年、死を偽り、大和国に隠棲を命じられたとき、かつて、松永久秀が自爆した城の跡に庵を結んだのである。あの優美な高櫓（たかやぐら）は爆発とともに粉々になり、その後、秀吉の軍団によって、信貴山城の建材はすべて安土に持ち去られて安土城の建設に用いられ、この山に5年前まで城があった痕跡は一切残っていない。多聞城と同じ道を辿ったのだ。

庵は八角形。まさに、安土城五層目にある黄金の仏間をそのまま、地上に移したようであった。

庵の中に入ると、そこには庵の中には仏典や漢籍、南蛮の書物までが散見し、その中央で、老僧はまるで蟲のようにうずくまり、紙を広げ、なにやら書き付けている。

時折、傍らにある木の板を紐でつなげた拍子木のようなものをカチカチと打ち鳴らす。

「テケ……」

どこの言葉とも知れぬ言葉をつぶやく。探索者たちの呼び掛けにもあまり聞こえないような様子で、拍子木をカチカチと打ち鳴らしたり、何も見えぬ様子で、あたりの書物の間を這いまわったりする。

近づいて、手を触れると、やっと朝山日乗は気づき、探索者の方に振り返る。その動きは妙にギクシャクした人形めいたものである。目はまったく瞬きせず、真赤に充血している。

「信長の手下か。予定通りだな」

そこで、朝山日乗はカチカチと拍子木を打った。

「お前たちは門をくぐりたいのだな？」

キーパーへの解説

朝山日乗は後述する転移実験でイスの偉大なる種族との精神交換を体験したため、精神に異常を来たしている。時折、イスで学び覚えた「カチカチ」という奇怪な会話手法を試さずにはおられない。それは当時の日本語にないクトゥルフ神話の概念を伝えるために用いる。彼がそうするのは、〈洞察〉ロールに成功すれば、理解できる。

朝山日乗の庵は安土黄金城の八角仏間に、「イレムの七つの門」を再現するために、作られたプロトタイプである。朝山日乗は、秀吉、信長、帰蝶とともに、ここで、異世界への転移実験を繰り返した。

朝山日乗は、イスの偉大なる種族と精神交換をした。その時、未来の探索者と出会い、自分が未来に奇怪な儀式を為すと知っていた。ここでの異常な言動は精神的な時間旅行の引き起こす矛盾である。

安土城が完成したとき、信長は帰蝶姫と朝山日乗に命じて、竜宮の秘密を解けと命じたのである。帰蝶姫は道三譲りの秘儀を用いて、七つの門を抜け、竜宮に向かったが、3年経った今もまだ戻る様子がない。帰蝶を失って、信長の狂気は高まり、朝山日乗はさらなる探索を命じられたのである。

庵の中

朝山日乗は事態を説明するために、ずいぶん遠回りしながら話す。時折、戦国の言葉で説明できない言葉があると、拍子木を鳴らしたり、うろ覚えのラテン語を読み上げたりするが、最終的には安土城に同道し、七つの門のうち、竜宮の門を開くことを承諾する。

彼が参照している書物を見れば、それが非常におぞましい魔道書や異端の経典の山であることはわかる。ここは〈魔道知識〉、〈仏教知識〉などのロールが必要である。

朝山の庵には以下の魔道書がある。

『妖蛆の秘密』

1539年先行印刷版　ラテン語

『南蛮蛟(みずち)本義』

上記に関する部分的な聞き書き。日本語。

『黒蓮蟲聲経(こくれんちゅうせいきょう)』

黒蓮宗の根本経典。本来は天竺の西、イラン高原から流出した魔道書が仏典の混入したもの。『アル・アジフ』(『ネクロノミコン』の原本)の、東方流布版が原型となっている。漢訳仏典。

『和寇草子』

室町時代、和寇が南方から持ち帰った謎の魔道書の翻訳日本語版。海底の竜宮に住まう九頭龍明神について書かれている。『ルルイエ異本』中国語版の異本である。

『異本淮翻子太歳星(イエンホンタイサイセイ)』

崑崙(こんろん)の道士、淮翻子が書いたとされる道教異端派の古代魔道書。太歳星（木星）に棲む獣の魔神や、白蛆候瑠璃崔(へくしゅこうるりさい)の脅威など多彩な伝奇を語る。

『エイボンの書』の中国語版。

イレムの七つの門に関しては、『妖蛆の秘密』と『黒蓮蟲聲経』を読み合わせることで解読することができる。先に『南蛮蛟本義』を解読しておくと、双方の理解に役立つ。その内容を理解するためのロールに＋20%のボーナスを与えること。

そして、朝山日乗は隅に置いた黒漆塗りの櫃を指さす。

「わしに何かあれば、それを開けよ」

それはしっかりと封じられており、それを持ち出そうとすると、朝山日乗は固く止める。

「明日のためじゃ」

Secret Ritual

秘儀

安土城に戻った探索者を、秀吉、蘭丸、弥助が迎える。

「朝山様のお目にかないましたか？」

蘭丸がていねいに頭を下げる。

「門を開く」

朝山日乗は、かつて、朝廷と信長の間を奔走していたときのごとく堂々としているが、弥助に対しては哀れむような視線を投げる。

さっそく探索者たちは五層目の仏間に案内される。

やがて、仏間には蘭丸の手で黒漆塗りの髑髏が運び込まれる。薄濃(はくだみ)である。

かつて、信長に敵対した朝倉義景、浅井久政、長政親子の首を、25日、土に埋めたのち、掘り出して肉を落とし、黒漆と黄金で飾り立てたものである。今より8年前、天正2年の正月、信長はこの髑髏を肴(さかな)に正月の宴を行なったという。その時、集まったのが譜代の武将である。

しかし、薄濃は三つではなかった。七つの髑髏が次々と部屋の中央に並べられた。

「朝倉義景、浅井久政、浅井長政、斎藤龍興、武田信玄、上杉謙信、今川義元」

朝山日乗はカラカラと笑いながら、髑髏を指さしていく。いずれも信長の宿敵でありながら、憤死していった者たちの髑髏である。

しかし、今川義元の首は返還し、武田信玄、上杉謙信、斎藤龍興の首はそれぞれ菩提寺に埋もれているはず。

「蜂須賀党をなめぬことだ」

と、秀吉が笑う。猿と呼ばれた色黒の小男が、どこかの乱波の出という噂はよく聞く。その配下、蜂須賀小六は川並衆と呼ばれる河者の長であり、美濃攻めでは乱波働きをした。

「この七つの薄濃は、妙見観音菩薩の守り」

妙見観音とは、北斗七星の神である。

朝山日乗は、『妖蛆の秘密』と『黒蓮蟲聲経』に両手を置き、奇怪な音声を発した。読経のようにも、南蛮伴天連の祈りのようにも聞こえる。時折、奇怪な調子で拍子

木を打ち鳴らす。

やがて、朝山日乗は人とは思えない声とともに、竜宮図を指差した。黄金の襖絵が輝き、そこに、ギラギラした光の渦が現れる。黄金と黒を基調とした華麗な竜宮図絵は、青と緑の済んだ異形の輝きを含む風景へと代わっていく。おぞましい角度で林立する石柱の森である。

荒い吐息を吐いた朝山日乗は、奇妙な姿勢で、拍子木を打ち鳴らす。

「竜宮への扉は開いた。さあ、行くがよい。

その奥に帰蝶様はおられるはずだ」

キーパーへの解説

朝山日乗は異界への門を開く。ここはルルイエの外れである。探索者には飛び込むしかない。戻る方法は長政の髑髏と帰蝶姫が知っている。

Ryugu-palace

竜宮

奇妙な空間であった。奇怪な青みがかった緑の光に照らされた石柱の森。足元は濡れた石畳で、貝殻や魚の骨が散乱している。上を見上げると、青い空の代わりに、奇怪な青みがかった何かがあり、まるで海面を見下ろしているよう。いや、おそらく、そのままである。なぜならば、その青い空の淀みの中を、銀色の鱗を閃かせた魚の群れが通り過ぎていったからだ。魚は見たこともない巨大なものや、異形の角を持ったものがいたが、魚には間違いなかった。そして、時折、おぞましい動きをする巨大な触手のような何かが視線をよぎる。

キーパーへの解説

この場所は、ルルイエの外れにニャルラトテップが形成した、空気のある空間で、人間の信徒をクトゥルフに直接、接しさせるためのものである。

外に見える巨大な触手は星の落し子のものである。触手を目撃した時点で〈正気度〉ロールを行なう。失う正気度は1／1D4である。

海底の帰蝶姫

「しゃらん」

やがて、鈴の音が聞こえ、帰蝶姫が現れる。

帰蝶姫は巫女の装束をまとい、片手に鈴、片手に拍子木を持っている。すでに御年は47を数えるはずであるが、髪も黒く、白い肌もつややかで、美しい中年の女性に見える。

「三郎（信長）様のお使者か？」

探索者に対して、帰蝶姫は簡単に感謝を表す。

彼女は、語り始める。

「この地は、九頭龍明神のおわす竜宮の一角である」

彼女は竜宮をまるで「リュリュウー」という奇妙な発音で言った。九頭龍明神の名前にさえも舌を巻いたようなルルという音、咳をするような耳障りな音を混ぜる。

「九頭龍明神は大いなる荒神である。

星辰の彼方より飛来した、おぞましき神であった。古き世の神の力でかくの通り、死んだように眠り、海底に封じられておるが、星辰の整いし時、再び目覚め、世界を滅ぼすと言われておる。

われは父、斎藤道三より九頭龍明神に関する秘儀を伝授された黒蓮の巫女である。三郎様もまた、劔神社の末裔にして、八岐大蛇（ヤマタノオロチ）と牛頭天王（ゴズテンノウ）を奉じる角皇子にて、世の荒神を封じる定めにあった」

確かに、織田劔神社が織田家の氏神であることはよく知られた話である。天叢雲剣をご神体とする同神社は、あわせて、素戔嗚命（すさのおのみこと）をまつり、この神は牛頭天王の化身とも言われる。これもまた荒神である。

「道三が美濃を取ってのち天に印あり、星辰の動き、奇妙なれば、われが父道三と信長の父、信秀は秘儀を伝授せし、息子、娘をめあわせ、後世を託すこととした」

宿敵であった織田信秀と斎藤道三の和解はここにあったのか？

「思えば、長き戦いであった。

以来、30余年、われと三郎様は、内外より来る敵を防ぎつつ、荒神の呪いと戦い続けてきた。われらの目的を果たすため、幾多の敵を呪殺せねばならなかった。

そして、四方を制し、安土に天空守護の城が完成した夜、われは、竜宮に眠る九頭龍明神の様子を探り、竜宮から地上に通じる門を探り、封じてきた。

残るは一つ。それは間もなく完成するところに、使者を送り込むとは、さすが三郎殿」

しかし、地上の様子を語ると、帰蝶姫はなにやら緊張した顔をし、手を合わせた。

「定めの時が来たか。急ぎ、地上に戻ろう」

帰蝶姫は最後の門を閉じ、地上に帰ることを決意する。

キーパーへの解説

謎解説の場面である。

帰蝶姫は、斎藤道三から黒蓮宗の秘儀を学んだ巫女であり、劔神社の血筋を引く信長とともに、九頭龍明神復活の陰謀と戦っていた。安土城は星辰の時を生き残るために必要な封印の城であり、黄金仏間は荒神の脅威を探るための秘儀の門だったのである。

帰蝶は黒蓮宗であるが、悪ではない。

「わが父、道三はかつて、比叡山にありし時、黒蓮宗に身を落としたが、そのおぞましき所業を目撃し、山を抜けた。何度も名を変え、自らの身を守るため、力を蓄えたが、結局、勝てなかった」

その娘、帰蝶に秘術を伝授し、劔神社の末裔たる織田家に託したのである。

しかし、帰蝶の転移そのものが罠であった。帰蝶の魔力を失った信長はついに破れ、大暗黒天にとりつかれたのである。使者の到来でそれを悟った帰蝶は地上へ戻ることを決意した。

弥助

しゅしゅしゅしゅしゅしゅ……。

奇怪な音とともに、鋭い刃先を持った綱状の何かが風を切って飛来してきた。帰蝶姫が神刀を引き抜き、弾き返すが、すべてを弾くことはできず、肩を引き裂かれる。

近づきつつあった。
「弥助、ずいぶん、黒くなったのお」
帰蝶姫が叫ぶ。
闇の中心に、弥助の顔が現れ、その後、まるで生首が転がるように、横にぐるりと回る。一回転、二回転。
「いや、ゲオルグ・ザミャーヒ！」
その肩から、羊のような髭を生やした南蛮人の顔が、そして、白蛆のごとき、しわだらけの老僧の顔が生え、舌を出して笑う。背中から、女性のようなたおやかな腕が六本生える。六本ある手には、法灯、宝剣、五箇杵、索が持たれ、残る二本の手は片方が印を結び、もう片方は開かれ、上に向けられている。
「大暗黒天」
比叡山と共に焼かれたはずのおぞましき邪神ではないか？
「逃げろ！」
帰蝶姫が、石柱の森の中へと走りこむ。

キーパーへの解説
ニャルラトテップの分身の一つ、大暗黒天に取り込まれたゲオルグ・ザミャーヒ、円重上人、弥助が黒仏の怪物と化して、探索者と帰蝶姫に襲い掛かる。
帰蝶姫は円柱の森に走りこみ、最後の門を封じる儀式に取り掛かる。
弥助が変じた黒仏を目撃した場合、〈正気度〉ロールを行なう。失う〈正気度〉は1／1D10である。
黒仏を倒すか、5ラウンド経つと、帰蝶姫が門を開く。この門を抜ければ、探索者と帰蝶姫は比叡山へと転移するが、ニャルラトテップの罠が探索者たちを闇の中に落としてしまう。
その瞬間に、奇怪な読経(どきょう)が響く。

一切空　（いっさいくう）
一切無　（いっさいむ）
一切夢　（いっさいむ）

探索者たちは、巨大な闇の中に輝く三つの瞳を持つ大暗黒天を目撃する。〈正気度〉ロールを行なう。失う正気度は1D6／1D20である。
狂気に落ちる瞬間、何かが体を引っ張り、意識が失われた。カチカチという拍子木の音がする。

Vision

大いなる幻影

おかしな気分だった。
何か物の見え方がおかしい。まるで宙を漂っているような気分だった。もしかして死んだのか？
カチカチという拍子木の音がした。
「大丈夫か？」
朝山日乗の声が聞こえたような気がした。
振り返ると、さらに奇怪な怪物が姿を現した。三角の何かの上に奇怪な触手を多数生やした怪物だ。

キーパーへの解説
ニャルラトテップの罠にはまった探索者たちはイスの偉大なる種族によって、時空の彼方に救い出される。
一時的に、精神を入れ替えられた探索者たちは、転移の間に、この幻影を見ている。イスの偉大なる種族の肉体に宿った探索者たちは、過去の朝山日乗が宿った個体と出会う。この事態を理解するためには、長い会話が必要になるだろう。
イスの偉大なる種族を見て失う正気度は0／1D6であるが、その体に自分の精神が入っていることを理解することで失う正気度は1／1D10である。
「ここは時の流れとは別の場所じゃよ」
朝山日乗はここが遥か南国の砂漠にある奇怪な地底都市であることを語る。この都は人が生まれるはるか悠久の過去にあるが、時間旅行をすることのできる偉大なる種族によって、はるか未来と過去の記録が収集されていた。
「おぞましきこととは思わぬか？　われは自分の死と後世の評価をすべて知ってしまったのじゃよ」
朝山日乗は懇請して、自らと信長の未来を知った。信長が本能寺に死に、秀吉が後を継ぐことさえも知った。
「6月2日未明。お館様は本能寺に亡くなられる。
仕掛けるのは明智光秀」
なぜ、なぜ？
「わからない。おぬしらは間もなく、転移が終わろう。
地上に戻ったならば信貴山の庵に向かえ」
そこには五芒星の印が二つ、黄金の蜂蜜酒、石の笛、ビヤーキー召喚の呪文を書いた手帖があるという。
「未来のわしが準備する」
キーパーはこのタイミングで、探索者に休息を与え、イスの偉大なる種族の精神治療によって、2D10の正気度を回復させる。シナリオ中、短期的な狂気に陥っていたものたちは、ここで回復する。
帰蝶姫は、この状況に素早く対応する。なぜならば、信長は幼少のころ、イス人によって、精神交換を受けたことがあるからである。おそらく信長の天才はここで学んだ知識であろう。
セッション時間に余裕があるならば、都市の内部を探索させたりしてもよい。もしかすると、ピーズリー教授の精神を宿した個体と出会えるかもしれない。

Hiei-zan

比叡山

冷たく、湿った風が吹きぬけた。
そこは焼け焦げた山上であった。周囲には、倒木や瓦礫が散乱している。その下にはなぜか石に混じって、貝殻が散乱する。
ここは、比叡山の山頂である。
横川中堂があったあたり。堂宇僧坊はすべて焼き払われ、山を覆っていた木々もかなり焼けたが、あれから十二年、樹木は再び生い茂り、焼け落ちたお堂は草に埋もれている。放置された屍もされこうべになっている。
「ここが最後の門。

おぞましき黒蓮宗がゲオルグ・ザミャーヒとともに、大暗黒天と交わりし場所じゃ。

古くより、この地には貝殻を多数産出し、かつて、竜宮であったとされる。おそらくは悠久の昔、九頭龍明神が招かれたのであろう」

帰蝶は神刀を探索者に渡す。

「あとは、すぐそこの竜ヶ池にこれを投じれば、門は閉じます。そうしたら、光秀様を止めてください」

坂の下に見える小さな池だ。かつて、元三大師が竜を封じたという場所だ。

蘭丸

「間に合いましたね、帰蝶様」

背後から、つややかな声がかかった。

見ると、鮮やかな衣装をまとった蘭丸が一人、立っているではないか？

「今日は5月29日、明日は6月ですよ」

蘭丸はつややややかに笑う。

「本能寺で、信長様がお待ちです。急ぎましょう」

そして、蘭丸の小袖から、漆黒の闇が流れ出し、帰蝶にまとわりつく。帰蝶は闇にのまれながら叫ぶ。

「急いで、封印を」

キーパーへの解説

比叡山山頂で、人々は蘭丸と再会する。蘭丸もまたニャルラトテップの化身、黒仏であるが、ここでは帰蝶を連れ帰ることを優先している。

最初の1ラウンド、蘭丸は帰蝶を捕えることに専念する。帰蝶は逃れることができず、闇の中に消えてしまう。探索者は1ラウンド移動して、〈投擲〉に成功すれば、神刀を池に投げ込める。2ラウンド移動すれば、判定は自動成功となる。蘭丸は黒仏に変じて戦うが、5ラウンド戦うと、探索者の生死にかかわらず、「時間か」と叫んで姿を消す。蘭丸を倒しても、帰蝶の姿はすでにない。

この遭遇が終わった時点で、昼過ぎである。

Hon-noh-ji

本能寺

探索者には最後の決断の機会が来る。

まず、本能寺に向かうべく、比叡山を下りることができる。“第一話”に参加していれば、堅田(かたた)に通じる兵糧入れの道を知っているから、夕方までに堅田へ下れる。そこで馬を借りて走れば、一夜で京洛まで達することができる。6月1日朝、本能寺の変の1日前である。

昼までに京都に達した探索者たちは京都の南、桂川で選択の機会がある。ここで待ち、夜半、京都に進軍してくる明智光秀を止めようとするか、それとも、本能寺の信長に急を伝えるかである。いや、その前に信貴山の庵に行き、指示された道具を手に入れる必要があるのだ。

キーパーへの解説

キーパーはここで探索者に選択の機会を与える。探索者の中には本能寺に向かうことも、光秀と会うことも拒絶するものがいるかもしれない。その場合でも、本能寺に信長は死に、光秀は安土城に戻ってきて、3日後に城を離れ、そのまま横死する。安土城はその3日後、炎上し、すべては闇の中に消える。

朝山日乗の庵に向かい、黒漆の櫃の中身を手に入れ、本能寺に向かうと、それは6月1日深夜、光秀の襲撃の直前である。

もしも、最初の段階で、必要なアイテムを持ち出してしまった場合、知恵者の手助けを得る必要がある。朝山日乗は安土城にいる。安土城に行けば怒りながら、アイテムを補充してくれる。安土城から本能寺まで馬でちょうど1日かかる。やはり、6月1日深夜となる。

堅田経由で、本能寺に向かった場合、6月1日午前中に、本能寺へ達するが、残念ながら、6月1日は朝から深夜までは信長は公家衆との会見で忙しく、いかなる方法でも面会できない。取次ぎ衆に何と言っても断る。

蘭丸や帰蝶の名前を出した場合でも、しばらくして、お待ちするようにという回答しか戻ってこない。

待つとした場合、庫裏(くり)に案内されるが、これも深夜まで呼ばれない。問いかけると、夕方から、信長は公家衆とともに、囲碁の対戦を観戦しているという。京洛有数の棋士、本因坊日海と利玄坊が戦っているという。

Mitsuhide

光秀

明智光秀と出会った場合、光秀はすでに謀反を決意しており、もはや引き返すことのできないものであった。

「信長殿に機会を与えたら、逃げられる」

生涯、その逃げ足の速さで知られた信長である。

「おぬしらはわれらとともに、本能寺に討ち入る。

信長様を救うか、それとも、殺すかはお前らが決めよ」

キーパーへの解説

光秀と合流してしまった場合、信長との対決は本能寺攻めの最中となる。

Three 'Ko'

三劫

6月1日昼から本能寺で待っていた場合、子(ね)の刻（深夜零時ごろ）に、信長との面会がかなう。案内されると、信長や公家衆の前で二人の僧侶が碁盤をはさんでいる。

「見よ」

と、信長は面白そうに指差す。

ここで〈アイデア〉ロールに成功した探索者は、その対戦が予想外の千日手に入り込んでいることがわかる。囲碁においては実に希有なハマリ手、「三劫」である。三つの場所で互いの取り合いが成立するため、無限連鎖となる珍しい状況である。

「両名ご苦労であった」

棋士と公家衆が場を去っていく。帰蝶姫と蘭丸が姿を現し、探索者を迎える。

「もはや、是非もなし。

われらは大暗黒天を招き出さん」
それらは黒仏と化し、探索者に襲い掛かってくるが、五芒星の印を使うと、信長と帰蝶の変身が徐々に解かれていく。
探索者が蘭丸を倒すと、明智光秀の襲撃が始まり、本能寺が燃え上がる。回復した信長は一時、抗戦するも、もはや覚悟を決めた明智勢には通じない。
「是非もなし」
といい、自刃の決意を固める。

キーパーへの解説
かくして、本能寺に、信長は死ぬ。
探索者たちは黄金の蜂蜜酒を飲み、石の笛を吹いて、呪文を唱えれば、ビヤーキーが出現し、彼らを救い出してくれる。信長と帰蝶も説得すれば脱出する。脱出先はセラエノであり、安土の門への道を発見しないかぎり、地上に戻ることはできない。
残念ながら、明智軍は一万三千、包囲は完璧であり、脱出は困難である。謀反であるので、味方だと言っても聞かない。
探索者の生死にかかわらず、シナリオは終わる。

終わりの言葉
天正10年（1582年）、6月2日未明、中国攻め支援のため、京都本願寺に滞在していた織田信長を、明智光秀が襲った。信長は抗戦虚しく、自刃したが、本能寺は炎上し、その遺体は見つからなかった。光秀はそのまま安土城に入ったが、三日後には城を出て、秀吉と戦い、そのまま帰らなかった。安土城は光秀の死後、謎の出火によって焼失した。
新たな覇者となった羽柴秀吉は、豊臣の名を得て日本の支配者になる。





“比叡山炎上”をより幅広く楽しむため、クトゥルフ神話における織田信長、羽柴秀吉（木下藤吉郎）、明智光秀の設定を複数用意した。キーパーはこれらの設定のいずれを採用してもよいし、これ以外の設定を作ってもよい。ランダムに1D10をロールし、その結果を組み合わせてもよいが、整合性はキーパーが考えてほしい。

Oda Nobunaga

織田信長

【1】天才的な武将

信長は時代の革新者であった。信長は戦乱を長引かせた社会体制の腐敗の根源である「既得権益」の破壊に勤めた。商業や工業を拘束する座の存在、純真な信徒を操り、地獄を現世に表す本願寺、根本道場という名声に隠れて腐敗した比叡山……これらは既得権益にこだわり、世界の革新を拒絶したために、打ち倒された。彼は狂気の殺戮者ではなく、天才的な革命児であり、革命のために、殺戮と破壊を躊躇わなかった。仏教における「一殺多生」である。

【2】探索者

信長は探索者であり、邪神たちと戦っていたのだ。比叡山焼き討ちも、一向一揆殲滅も、探索者としての行動であった。

後期、正気度が下がったため、奇矯な行動が増え、目的を同じくしていた光秀に反逆されることとなる。

【3】ニャルラトテップの千の化身の一つ

信長がニャルラトテップに取り込まれ、比叡山焼き討ちなどの残虐行為に走ったのだ。信長の奇矯さや斬新さ、天才性は、彼こそがニャルラトテップの千の化身であるとすれば、簡単に説明できるものである。最初からそうだったのか、いつの時期からか取り込まれた、すりかわったのかは不明である。

また、ヴァリニャーノから献上された黒人奴隷、弥助こそニャルラトテップの化身「黒い人」であるともいう。

“Secret of Japan”（ケイオシアム刊、未訳）においては、ニャルラトテップの化身、悪心影（あくしんかげ）が信長にとりつき、信長の死後、悪心影は信長を吸収し、その容貌を持つようになったとしている。

【4】魔術師

織田家は越前劔神社の神官で、信長は魔術の使い手であった。

信長が作成した漆塗りの髑髏、「薄濃（はくだみ）」には、真言立川流の影響が見られる、とよく言われる。髑髏の秘術をチベット密教の影響とする説もある。元朝のラマ僧からチベット密教を伝授されていたものという。モンゴルが中国まで支配した元朝ではラマ教が国教となり、ラマ僧が元朝皇帝の側近であった。それらのラマ僧が元朝崩壊の際に、日本へ逃れ、チベット式の密教を伝えたとしても不思議ではない。黄色い衣の僧が伝える秘儀である。

【5】女性

信長は、実は女性であったが、父信虎の慧眼にその才能を見出され、女性であることを隠して育てられた。腹違いの弟が激しく敵対したのはそのためであった。女性であることを隠すために、信長は異装を好み、小姓たちを周囲に侍らせた。彼女は織田劒神社の巫女として卓越した霊能を持ち、神の声を聞くことができた。

【6】戴冠せるアンドロギュノス

作家、宇月原晴明の説。信長は、オリエントの牛頭の神、バールに従うアンドギュノス（雌雄同体）の一族の末裔で、魔術的な秘儀で戦国を走り抜けた。桶狭間、武田信玄憤死、上杉謙信急逝はその呪力の結果であり、絢爛豪華な安土城はその神殿であったのである。

【7】錬金術師

信長は、最初の上洛時に、西欧から逃げてきた錬金術師と出会い、西欧錬金術の真髄を学んでいた。本書では、ルドウィク・プリンの盟友、ザミャーヒが日本に逃げ込み、『妖蛆の秘密』を与えたとする。

【8】偉大なる種族とのコンタクティー

実は若いころおおうつけと言われた信長は、その時期に、イスの偉大なる種族による精神交換の対象になっていた。そのため、戦国武将の息子として適切な行動が取れなかったが、傅役の死で偉大なる種族は、精神交換を中止した。その間、偉大なる種族の図書館で多くのテクノロジーや戦術論、政治論を学んだ信長は、天才的な武将として帰還することになる。

【9】ミ＝ゴの盟友

信長は、ミ＝ゴとのコンタクトを持ち、異界の技術とその情報収集ネットワークを使用していた。これは何度も名を変え、変身した斎藤道三の遺産であり、蜂須賀党の蜂とは、ミ＝ゴのハミング音を指すものであった。

【10】妻が魔術師

織田信長の正室、濃姫こそが、蝮の道三が国取りに用いた秘儀を継承する魔術師であった。

Kinoshita Tohkichiroh

木下藤吉郎（羽柴秀吉）

【1】農民あがりのなりあがり者

史実の通り、木下藤吉郎が農民足軽から這い上がった成り上がり型の人物であるとする。秀吉は信長の真意を理解できぬが、信長には絶対の忠誠を捧げていた。

【2】信長の影

秀吉は信長の意図を最もはっきりと理解し、従った配下である。彼は信長と共にその狂気を共有し、時代へ反逆し続けた。人のよさそうな顔の背後には、信長の命令

に従って、いかなる虐殺も実行する冷酷さを隠している。もしかしたら、信長軍団の中で最も警戒すべき人物かもしれない。

【3】乱波
秀吉は忍者であった。盟友・蜂須賀小六に近い川並衆の乱波で、抜群の情報能力を誇り、他国の武将を誘惑し、鉄砲を自在に使う特殊戦闘技術の使い手である。

【4】日吉丸
秀吉は比叡山の麓に総本社を持つ日吉神社の放った草であったが、信長に心酔し、結果として自ら日吉神社を焼き払うこととなった。

【5】魔術師
信長の奇策を支えたのは、秀吉の魔術であった。幻術、催眠術、天候術、陰陽道などを駆使した他、末期には伴天連から聞きだした錬金術を実行して、豊臣家を支えた黄金の山を作り上げた。そのおぞましい所業はその身に帰り、醜い姿をさらした。

【6】ネズミ怪物（Rat-Things）
秀吉は猿、または、禿ネズミと言われた。その名の通り、秀吉は、魔術で生み出された「ネズミ怪物」、魔術師・織田信長自身が作り出した使い魔であった。信長への盲従は使い魔のさがであり、本能寺の変も、秀吉は主の死を感知したのだ。

【7】ニャルラトテップの化身
秀吉こそニャルラトテップの化身であった。猿、禿ネズミといわれる奇怪な容貌でありながら、人たらしといわれるほどに、人心を掌握し、機略に横溢したその理由は彼が、ニャルラトテップの千の化身の一つだったからだ。

【8】探索者
秀吉は探索者であった。秀吉は小者であったころから、信長に仕える退魔師として、邪神封印の探索を命じられていたのであった。当初は信長の命令に従って戦っていたが、信長の正気が失われたため、陰謀をめぐらせ、光秀をあおって本能寺の変を起こした。晩年、正気度が低下し、大陸侵攻を計画した。

【9】チョー＝チョー人
秀吉はロイガーとツァールに仕えるチョー＝チョー人で、それゆえの異能と醜悪さであったのだ。ツァールをあがめる声が、猿と聞こえたのであだ名が猿になったのだ。彼はロイガーの手先となって、ポルトガルに侵攻されつつあるビルマから、邪神たちの安息の地を移そうとしたが、果たせぬまま、暗殺された。

【10】深きもの
秀吉は川周辺での戦いや水攻めを得意とした。これは、彼が水底に潜む深きものと、その守護神ダゴンに忠誠を誓ったためである。墨俣一夜城の建設には川並衆と通じた河童の一族が手助けをした。彼が琵琶湖岸の長浜城主となった時、この関係はさらに強まり、彼は水攻めを得意とするようになる。

Akechi Mitsuhide

明智光秀

【1】美濃の名家出身
名家、土岐一族出身の智謀豊かな名将だったが、信長にはついていけなかった悲劇の人。彼が謀反を起こしたのは、信長との対人関係か、誰かの陰謀かもしれない。なお、信長の妻、濃姫と光秀は幼なじみで、光秀は濃姫への恋心を忘れなかった。その恨みが噴出したのが、本能寺とする説もある。

【2】詐欺師
ルイス・フロイスは明智光秀が72の詐術を学んだ権謀術策の使い手で、邪悪な存在であったと書き残している。光秀は、傭兵として流離い、彼を巡る闇のネットワークは朝廷、幕府、堺衆、上杉、毛利、松永、武田に及んでいたとも言われる。

【3】天海僧正
徳川幕府の重鎮、天海僧正が明智光秀という伝説がある。明智光秀は天台宗の工作員だったが、信長に心酔し、当初の目的を忘れて、自ら比叡山を焼くことになる。

【4】探索者
光秀はザビエルから邪神封印を託された探索者であった。当初、彼は織田信長こそ世界を救うと考えたが、信長が狂気に侵されていくことに耐えられず、本能寺の変を起こすことになる。

【5】魔術師
光秀は魔術師であった。武田信玄、上杉謙信、毛利元就、斎藤義龍、太原雪斎を呪殺したのは光秀である。本能寺の変ののち、山崎の戦いに臨み横死したが、本質の塩を使った秘儀によって、比叡山出身の学僧、天海の肉体を奪ったのである。

【6】切支丹の同盟者
明智光秀は、フィリピンを征服したポルトガル軍と通じていた。そのため、信長を暗殺し、ポルトガル海軍の力で日本統一を果たそうとしたが、秀吉の迅速な大返しで野望は消えた。光秀の真意はやがて、秀吉の耳に届き、切支丹禁教令に発展する。

【7】最後の幕臣
なぜ、明智は信長を倒さなければならなかったのか？
池宮彰一郎は、明智光秀が心酔する盟友の細川藤孝が、実は、足利一門最後の男児であったからとした。義昭追放後、室町幕府を再興できる最後の血筋の持ち主であったのだと。細川からの密命を受けた光秀は信長暗殺に走ったという。

【8】ニャルラトテップの化身
光秀こそニャルラトテップの化身であった。彼は濃姫と信長の記憶を操作して、織田家中に入り込んだのだ。

【9】ミ＝ゴの傀儡（くぐつ）
末期の明智光秀はミ＝ゴに脳を取り出された傀儡であった。ミ＝ゴは丹波大和で鉱山開発をしており、畿内統括の光秀が邪魔となり、松永弾正の手を借り、光秀の脳を取り出して傀儡とした。末期の光秀が失態を繰り返したのはミ＝ゴの失策である。

【10】クトーニアンの傀儡
末期の明智光秀は精神支配能力に秀でた邪神クトーニアンによって支配された傀儡であった。生野銀山開発中にクトーニアンの存在を知った光秀は、その支配力に屈してしまう。人間の地下進出を望まないクトーニアンは戦国の統一を遅らせるためだけに、信長を抹殺するのであった。

比叡山炎上 探索者シート

プレイヤー名

クトゥルフ神話TRPG 比叡山炎上

探索者名 ______
性別 ______ 年齢 ______
出身地 ______ 職業 地侍

背景設定（主従関係、系譜、精神的な既往症など）

SAN 73

能力値	STR	CON	SIZ	DEX	APP	INT	POW	EDU
	18	12	16	13	14	15	17	16

ダメージ・ボーナス（db）
STR+SIZ=【34】→db表
+1D6

能力値ロール	回避	魅力	アイデア	幸運	知識
倍数	×2	×5	×5	×5	×5
	26	70	75	85	80

正気度【最大正気度：99－(クトゥルフ神話＋修得)＝73】

狂気＝0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31
32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48
49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65
66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82
83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99

マジック・ポイント

意識不明＝0 1 2 3
4 5 6 7 8 9 10 11
12 13 14 15 16 17 18 19
20 21 22 23 24 25 26 27
28 29 30 31 32 33 34 35
36 37 38 39 40 41 42 43

耐久力（CONとSIZの平均）

死亡 -2 -1 0
意識不明 1 2
3 4 5 6 7 8 9 10
11 12 13 14 15 16 17 18
19 20 21 22 23 24 25 26
27 28 29 30 31 32 33 34

探索者の技能

- ❑ 言いくるめ（1%）
- ❑ 医術（1%）
- ❑ 応急手当（30%）
- 外国語（1%）
- ❑ 中国語
- ❑ ラテン語
- ❑ ポルトガル語
- ❑
- ❑ 隠す
- 学問
- ❑ 歌道（EDU×2%） 32
- ❑ 漢文（EDU×2%） 32
- ❑ 本草学（1%）
- ❑ 礼儀作法（EDU×2%） 32
- ❑
- ❑ 隠れる（10%）
- ❑ 聞き耳（25%）
- ■ 黒智（0%）／クトゥルフ神話知識
- 芸術（5%）
- ❑ 舞踊
- ❑
- ❑
- ❑ 経理（10%）
- ❑ 自然（10%）
- ❑ 忍び歩き（10%）
- 宗教知識
- ❑ 神道（EDU×1%） 16
- ❑ 仏教（EDU×1%） 16
- ❑ 陰陽道（1%）
- ❑
- ❑ 修理／工夫（20%）
- ❑ 修羅（1%） 26
- ❑ 乗馬（5%） 80
- ❑ 水泳（25%）
- 製作（5%）
- ❑
- ❑
- ❑
- ❑ 説得（15%）
- ❑ 操船（1%）
- ❑ 地位（[APP×1]%） 34
- ❑ 地域知識（20%） 50
- ❑ 跳躍（25%）
- ❑ 追跡（10%）
- ❑ 洞察（5%）
- ❑ 投擲（25%）
- ❑ 登攀（[DEX+STR]%） 31
- ❑ 動物調教（[APP×1]%） 14
- ❑ 土地勘（20%） 50
- ❑ 値切り（5%）
- ❑ 法律（5%）
- ❑ 魔道知識（1%）
- ❑ 瞑想（1%）
- ❑ 目利き（1%）
- ❑ 目星（25%）
- ❑ 読み書き（[EDU×5]%） 80
- ❑ 歴史（20%）

ほかの技能
- ❑
- ❑
- ❑

家紋、似顔絵

戦闘技能と武器

攻撃手段	%	種別	ダメージ	射程	攻撃回数	耐久力	
❑ 組みつき（25%）	55	近接戦	特殊	S	1	（ ）	
❑ 蹴り（25%）		近接戦	1D6＋db	S	1	（ ）	
❑ こぶし（50%）		近接戦	1D3＋db	S	1	（ ）	
❑ 頭突き（10%）		近接戦	1D4＋db	S	1	（ ）	
❑ 刀（10%）	80	近接戦	1D10＋db	M	1	30	片手
❑ 長槍（15%）		近接戦	1D10＋db	L	1	15	両手
❑ 棍棒（25%）		近接戦	1D6＋db	M	1	10	片手
❑ 種子島（25%）		射撃戦	1D10＋4	R	1/3	–	両手
❑ 弓（10%）	50	射撃戦	1D6＋1	R	1	–	両手
❑ 大槍	80	近接戦	2D6＋2＋db	L	1	20	
❑							

術

術名	コスト	効果
竜巻の型	1D6MP	
麻利支天の太刀	[1D6＋1]MP	

遭遇した神話クリーチャー、魔道書、アイテム、重要人物

名称	期日	内容

メモ：設定、所持金、そのほか

所持金：17,000文
武者鎧：装甲6ポイント
所持品：刀、脇差、大槍、弓、矢20本、馬1頭、足軽1名

ミニサマリー

パーセント・ロール（判定値以下で成功、判定値の1／5以下で大成功、96～100は自動失敗、00は大失敗）
抵抗表ロールの判定値＝［50＋(能動側－受動側)×5］%

正気度の喪失と狂気

【1】狂気を引き起こしそうなものを見たら、〈正気度〉ロールを行ない、その結果に合わせて、正気度の喪失を適用する（成功しても減る場合がある）。【2】1回で5ポイント以上の正気度喪失した場合〈アイデア〉ロールを行なう。失敗したら、恐怖の内容を理解できないか、記憶できない。成功したら、その内容を理解したために、一時的な狂気に陥る。【3】現在正気度の1／5以上を1時間以内に失うと、自動的に不定の狂気に陥る。【4】正気度が0以下になったら、永久的狂気に陥る。

比叡山炎上 探索者シート

プレイヤー名

クトゥルフ神話TRPG 比叡山炎上

探索者名 ______
性別 ______ 年齢 ______
出身地 ______ 職業 鉄砲衆

背景設定（主従関係、系譜、精神的な既往症など）

SAN 78

能力値	STR	CON	SIZ	DEX	APP	INT	POW	EDU
	13	14	12	18	10	15	17	16

ダメージ・ボーナス（db）
STR+SIZ=【25】→db表
+1D4

能力値ロール	回避	魅力	アイデア	幸運	知識
倍数	×2	×5	×5	×5	×5
	36	50	75	85	80

正気度【最大正気度：99－(クトゥルフ神話＋修得)＝78】

狂気＝0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31
32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48
49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65
66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82
83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99

マジック・ポイント

意識不明＝0 1 2 3
4 5 6 7 8 9 10 11
12 13 14 15 16 17 18 19
20 21 22 23 24 25 26 27
28 29 30 31 32 33 34 35
36 37 38 39 40 41 42 43

耐久力（CONとSIZの平均）

死亡 -2 -1 0
意識不明 1 2
3 4 5 6 7 8 9 10
11 12 13 14 15 16 17 18
19 20 21 22 23 24 25 26
27 28 29 30 31 32 33 34

探索者の技能

- ❑ 言いくるめ（1%）
- ❑ 医術（1%）
- ❑ 応急手当（30%）
- 外国語（1%）
- ❑ 中国語
- ❑ ラテン語
- ❑ ポルトガル語
- ❑
- ❑ 隠す
- 学問
- ❑ 歌道（EDU×2%） 32
- ❑ 漢文（EDU×2%） 32
- ❑ 本草学（1%）
- ❑ 礼儀作法（EDU×2%） 32
- ❑
- ❑ 隠れる（10%） 60
- ❑ 聞き耳（25%）
- ■ 黒智（0%）／クトゥルフ神話知識
- 芸術（5%）
- ❑ 舞踊
- ❑
- ❑
- ❑ 経理（10%）
- ❑ 自然（10%） 50
- ❑ 忍び歩き（10%） 70
- 宗教知識
- ❑ 神道（EDU×1%） 16
- ❑ 仏教（EDU×1%） 16
- ❑ 陰陽道（1%）
- ❑
- ❑ 修理／工夫（20%）
- ❑ 修羅（1%） 21
- ❑ 乗馬（5%）
- ❑ 水泳（25%）
- 製作（5%）
- ❑ 鉄砲 70
- ❑ 火薬 70
- ❑
- ❑ 説得（15%）
- ❑ 操船（1%）
- ❑ 地位（[APP×1]%） 10
- ❑ 地域知識（20%）
- ❑ 跳躍（25%）
- ❑ 追跡（10%）
- ❑ 洞察（5%）
- ❑ 投擲（25%）
- ❑ 登攀（[DEX+STR]%） 31
- ❑ 動物調教（[APP×1]%） 10
- ❑ 土地勘（20%）
- ❑ 値切り（5%）
- ❑ 法律（5%）
- ❑ 魔道知識（1%）
- ❑ 瞑想（1%）
- ❑ 目利き（1%）
- ❑ 目星（25%） 55
- ❑ 読み書き（[EDU×5]%） 80
- ❑ 歴史（20%）

ほかの技能
- ❑
- ❑
- ❑

家紋、似顔絵

戦闘技能と武器

攻撃手段	%	種別	ダメージ	射程	攻撃回数	耐久力	
❑ 組みつき（25%）		近接戦	特殊	S	1	（ ）	
❑ 蹴り（25%）		近接戦	1D6＋db	S	1	（ ）	
❑ こぶし（50%）		近接戦	1D3＋db	S	1	（ ）	
❑ 頭突き（10%）		近接戦	1D4＋db	S	1	（ ）	
❑ 刀（10%）	80	近接戦	1D10＋db	M	1	30	片手
❑ 長槍（15%）		近接戦	1D10＋db	L	1	15	両手
❑ 棍棒（25%）		近接戦	1D6＋db	M	1	10	片手
❑ 種子島（25%）	80	射撃戦	1D10＋4	R	1/3	–	両手
❑ 弓（10%）		射撃戦	1D6＋1	R	1	–	両手
❑							
❑							

術

術名	コスト	効果

遭遇した神話クリーチャー、魔道書、アイテム、重要人物

名称	期日	内容

メモ：設定、所持金、そのほか

所持金：10,000文
所持品：刀、脇差、種子島1丁、弾20発、火薬20包、火縄および装具一式

ミニサマリー

パーセント・ロール（判定値以下で成功、判定値の1／5以下で大成功、96～100は自動失敗、00は大失敗）
抵抗表ロールの判定値＝［50＋(能動側－受動側)×5］%

正気度の喪失と狂気

【1】狂気を引き起こしそうなものを見たら、〈正気度〉ロールを行ない、その結果に合わせて、正気度の喪失を適用する（成功しても減る場合がある）。【2】1回で5ポイント以上の正気度喪失した場合〈アイデア〉ロールを行なう。失敗したら、恐怖の内容を理解できないか、記憶できない。成功したら、その内容を理解したために、一時的な狂気に陥る。【3】現在正気度の1／5以上を1時間以内に失うと、自動的に不定の狂気に陥る。【4】正気度が0以下になったら、永久的狂気に陥る。

比叡山炎上 探索者シート

探索者名 ____ 性別 ____ 年齢 ____ 出身地 ____ 職業 足軽

背景設定（主従関係、系譜、精神的な既往症など）

SAN 70

能力値	STR	CON	SIZ	DEX	APP	INT	POW	EDU
	15	10	15	12	12	11	14	13

ダメージ・ボーナス（db） STR+SIZ=【30】→db表 +1D4

能力値ロール	回避	魅力	アイデア	幸運	知識
倍数	×2	×5	×5	×5	×5
	24	60	55	70	65

正気度【最大正気度：99－（クトゥルフ神話＋修羅）＝ 98】

狂気＝0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 (70) 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99

マジック・ポイント

意識不明＝0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 (14) 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43

耐久力（CONとSIZの平均）

死亡 -2 -1 0 意識不明 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 (13) 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34

プレイヤー名

探索者の技能

技能	%	技能	%	技能	%
言いくるめ（1%）		宗教知識		魔道知識（1%）	
医術（1%）		神道（EDU×1%）	13	瞑想（1%）	
応急手当（30%）	60	仏教（EDU×1%）	13	目利き（1%）	
外国語（1%）		陰陽道（1%）		目星（25%）	45
中国語				読み書き（[EDU×5] %）	65
ラテン語		修理／工夫（20%）	40	歴史（20%）	
ポルトガル語		修羅（1%）		ほかの技能	
		乗馬（5%）			
隠す		水泳（25%）			
学問		製作（5%）			
歌道（EDU×2%）	26	料理	25		
漢文（EDU×2%）	26				
本草学（1%）					
礼儀作法（EDU×2%）	26	説得（15%）			
		操船（1%）			
隠れる（10%）	30	地位（[APP×1] %）	12		
聞き耳（25%）	45	地域知識（20%）	60		
		跳躍（25%）			
黒智（0%）／クトゥルフ神話知識		追跡（10%）			
芸術（5%）		洞察（5%）			
舞踊		投擲（25%）			
		登攀（[DEX+STR] %）	27		
		動物調教（[APP×1] %）	12		
経理（10%）		土地勘（20%）	50		
自然（10%）	30	値切り（5%）			
忍び歩き（10%）	30	法律（5%）			

家紋、似顔絵

戦闘技能と武器

攻撃手段	%	種別	ダメージ	射程	攻撃回数	耐久力	
組みつき（25%）	65	近接戦	特殊	S	1	（ ）	
蹴り（25%）		近接戦	1D6+db	S	1	（ ）	
こぶし（50%）		近接戦	1D3+db	S	1	（ ）	
頭突き（10%）		近接戦	1D4+db	S	1	（ ）	
刀（10%）	70	近接戦	1D10+db	M	1	30	片手
長槍（15%）		近接戦	1D10+db	L	1	15	両手
棍棒（25%）		近接戦	1D6+db	M	1	10	片手
種子島（25%）		射撃戦	1D10+4	R	1/3	－	両手
弓（10%）		射撃戦	1D6+1	R	1	－	両手
三間槍	60		1D8+db	VL	1	15	

術

術名	コスト	効果

遭遇した神話クリーチャー、魔道書、アイテム、重要人物

名称	期日	内容

メモ：設定、所持金、そのほか

所持金：220文
御貸具足：装甲3ポイント
所持品：刀、三間槍

ミニサマリー

パーセント・ロール（判定値以下で成功、判定値の1／5以下で大成功、96～100は自動失敗、00は大失敗）
抵抗表ロールの判定値＝［50＋（能動側－受動側）×5］％

正気度の喪失と狂気

【1】狂気を引き起こしそうなものを見たら、〈正気度〉ロールを行ない、その結果に合わせて、正気度の喪失を適用する（成功しても減る場合がある）。【2】1回で5ポイント以上の正気度喪失した場合〈アイデア〉ロールを行なう。失敗したら、恐怖の内容を理解できないか、記憶できない。成功したら、その内容を理解したために、一時的な狂気に陥る。【3】現在正気度の1／5以上を1時間以内に失うと、自動的に不定の狂気に陥る。【4】正気度が0以下になったら、永久的狂気に陥る。

クトゥルフ神話TRPG 比叡山炎上

比叡山炎上 探索者シート

探索者名 ____ 性別 ____ 年齢 ____ 出身地 ____ 職業 僧兵

背景設定（主従関係、系譜、精神的な既往症など）

SAN 75

能力値	STR	CON	SIZ	DEX	APP	INT	POW	EDU
	18	16	18	11	12	12	15	14

ダメージ・ボーナス（db） STR+SIZ=【36】→db表 +1D6

能力値ロール	回避	魅力	アイデア	幸運	知識
倍数	×2	×5	×5	×5	×5
	22	60	60	75	70

正気度【最大正気度：99－（クトゥルフ神話＋修羅）＝ 98】

狂気＝0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 (75) 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99

マジック・ポイント

意識不明＝0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 (15) 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43

耐久力（CONとSIZの平均）

死亡 -2 -1 0 意識不明 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 (17) 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34

プレイヤー名

探索者の技能

技能	%	技能	%	技能	%
言いくるめ（1%）		宗教知識		魔道知識（1%）	
医術（1%）		神道（EDU×1%）	14	瞑想（1%）	26
応急手当（30%）	50	仏教（EDU×1%）	54	目利き（1%）	
外国語（1%）		陰陽道（1%）		目星（25%）	45
中国語				読み書き（[EDU×5] %）	70
ラテン語		修理／工夫（20%）		歴史（20%）	60
ポルトガル語		修羅（1%）		ほかの技能	
		乗馬（5%）			
隠す		水泳（25%）			
学問		製作（5%）			
歌道（EDU×2%）	28				
漢文（EDU×2%）	48				
本草学（1%）					
礼儀作法（EDU×2%）	36	説得（15%）	55		
		操船（1%）			
隠れる（10%）		地位（[APP×1] %）	12		
聞き耳（25%）		地域知識（20%）			
		跳躍（25%）			
黒智（0%）／クトゥルフ神話知識		追跡（10%）			
芸術（5%）		洞察（5%）	55		
舞踊		投擲（25%）			
		登攀（[DEX+STR] %）	29		
		動物調教（[APP×1] %）	12		
経理（10%）		土地勘（20%）			
自然（10%）		値切り（5%）			
忍び歩き（10%）		法律（5%）			

家紋、似顔絵

戦闘技能と武器

攻撃手段	%	種別	ダメージ	射程	攻撃回数	耐久力	
組みつき（25%）	50	近接戦	特殊	S	1	（ ）	
蹴り（25%）		近接戦	1D6+db	S	1	（ ）	
こぶし（50%）		近接戦	1D3+db	S	1	（ ）	
頭突き（10%）		近接戦	1D4+db	S	1	（ ）	
刀（10%）	60	近接戦	1D10+db	M	1	30	片手
長槍（15%）		近接戦	1D10+db	L	1	15	両手
棍棒（25%）		近接戦	1D6+db	M	1	10	片手
種子島（25%）		射撃戦	1D10+4	R	1/3	－	両手
弓（10%）		射撃戦	1D6+1	R	1	－	両手
薙刀	80		1D8+db	L	1	15	
六尺棒	25		1D8+db	M	1	20	

術

術名	コスト	効果
般若心経	1D3MP	

遭遇した神話クリーチャー、魔道書、アイテム、重要人物

名称	期日	内容

メモ：設定、所持金、そのほか

所持金：1,200文
胴丸：装甲1ポイント
所持品：墨染めの袈裟、薙刀か六尺棒、刀、胴丸

ミニサマリー

パーセント・ロール（判定値以下で成功、判定値の1／5以下で大成功、96～100は自動失敗、00は大失敗）
抵抗表ロールの判定値＝［50＋（能動側－受動側）×5］％

正気度の喪失と狂気

【1】狂気を引き起こしそうなものを見たら、〈正気度〉ロールを行ない、その結果に合わせて、正気度の喪失を適用する（成功しても減る場合がある）。【2】1回で5ポイント以上の正気度喪失した場合〈アイデア〉ロールを行なう。失敗したら、恐怖の内容を理解できないか、記憶できない。成功したら、その内容を理解したために、一時的な狂気に陥る。【3】現在正気度の1／5以上を1時間以内に失うと、自動的に不定の狂気に陥る。【4】正気度が0以下になったら、永久的狂気に陥る。

クトゥルフ神話TRPG 比叡山炎上

比叡山炎上 探索者シート

プレイヤー名

クトゥルフ神話TRPG 比叡山炎上

探索者名 ＿＿＿＿
性別 ＿＿＿＿ 年齢 ＿＿＿＿
出身地 ＿＿＿＿ 職業 巫女

背景設定（主従関係、系譜、精神的な既往症など）

SAN 90

能力値	STR	CON	SIZ	DEX	APP	INT	POW	EDU
	12	8	10	14	17	15	18	18

ダメージ・ボーナス（db）
STR＋SIZ＝【22】→db表
＋0

能力値ロール	回避	魅力	アイデア	幸運	知識
倍数	❑×2	❑×5	❑×5	❑×5	❑×5
	28	85	75	90	90

正気度【最大正気度：99−（クトゥルフ神話＋修羅）＝98】
狂気＝0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31
32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48
49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65
66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82
83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99

マジック・ポイント
意識不明＝0 1 2 3
4 5 6 7 8 9 10 11
12 13 14 15 16 17 18 19
20 21 22 23 24 25 26 27
28 29 30 31 32 33 34 35
36 37 38 39 40 41 42 43

耐久力（CONとSIZの平均）
死亡 -2 -1 0
意識不明 1 2
3 4 5 6 7 8 9 10
11 12 13 14 15 16 17 18
19 20 21 22 23 24 25 26
27 28 29 30 31 32 33 34

探索者の技能

技能	値	技能	値	技能	値
❑ 言いくるめ（1%）		宗教知識			
❑ 医術（1%）	49	❑ 神道（EDU×1%）	80		
❑ 応急手当（30%）		❑ 仏教（EDU×1%）	18		
外国語（1%）		❑ 陰陽道（1%）	21		
❑ 中国語		❑			
❑ ラテン語		❑ 修理／工夫（20%）			
❑ ポルトガル語		❑ 修羅（1%）			
❑		❑ 乗馬（5%）			
❑ 隠す		❑ 水泳（25%）			
学問		製作（5%）			
❑ 歌道（EDU×2%）	56	❑ 料理		❑ 魔道知識（1%）	21
❑ 漢文（EDU×2%）	36	❑		❑ 瞑想（1%）	
❑ 本草学（1%）		❑		❑ 目利き（1%）	
❑ 礼儀作法（EDU×2%）	36	❑ 説得（15%）	65	❑ 目星（25%）	42
❑		❑ 操船（1%）		❑ 読み書き（[EDU×5] %）	90
❑ 隠れる（10%）		❑ 地位（[APP×1] %）	30	❑ 歴史（20%）	61
❑ 聞き耳（25%）		❑ 地域知識（20%）			
		❑ 跳躍（25%）		ほかの技能	
■ 黒智(0%)／クトゥルフ神話知識		❑ 追跡（10%）		❑	
芸術（5%）		❑ 洞察（5%）		❑	
❑ 舞踊	25	❑ 投擲（25%）		❑	
❑		❑ 登攀（[DEX＋STR] %）	26		
❑		❑ 動物調教（[APP×1] %）	17		
❑ 経理（10%）		❑ 土地勘（20%）			
❑ 自然（10%）		❑ 値切り（5%）			
❑ 忍び歩き（10%）		❑ 法律（5%）			

家紋、似顔絵

戦闘技能と武器

攻撃手段	%	種別	ダメージ	射程	攻撃回数	耐久力	
❑ 組みつき（25%）		近接戦	特殊	S	1	（ ）	
❑ 蹴り（25%）		近接戦	1D6＋db	S	1	（ ）	
❑ こぶし（50%）		近接戦	1D3＋db	S	1	（ ）	
❑ 頭突き（10%）		近接戦	1D4＋db	S	1	（ ）	
❑ 刀（10%）		近接戦	1D10＋db	M	1	30	片手
❑ 長槍（15%）		近接戦	1D10＋db	L	1	15	両手
❑ 棍棒（25%）		近接戦	1D6＋db	M	1	10	片手
❑ 種子島（25%）		射撃戦	1D10＋4	R	1/3	−	両手
❑ 弓（10%）		射撃戦	1D6＋1	R	1	−	両手
❑ 短刀	70		1D4＋db	S	1	20	
❑							

術

術名	コスト	効果
霊視	1MP	
迎具土	1D6MP	
祓え	1D6MP	

遭遇した神話クリーチャー、魔道書、アイテム、重要人物

名称	期日	内容

メモ：設定、所持金、そのほか

所持金：900文
所持品：神職の装束、短刀（神剣／POW 1相当）

ミニサマリー

パーセント・ロール（判定値以下で成功、判定値の1／5以下で大成功、96〜100は自動失敗、00は大失敗）
抵抗表ロールの判定値＝［50＋（能動側−受動側）×5］%

正気度の喪失と狂気
【1】狂気を引き起こしそうなものを見たら、〈正気度〉ロールを行ない、その結果に合わせて、正気度の喪失を適用する（成功しても減る場合がある）。【2】1回で5ポイント以上の正気度喪失した場合〈アイデア〉ロールを行なう。失敗したら、恐怖の内容を理解できないか、記憶できない。成功したら、その内容を理解したために、一時的な狂気に陥る。【3】現在正気度の1／5以上を1時間以内に失うと、自動的に不定の狂気に陥る。【4】正気度が0以下になったら、永久的狂気に陥る。

比叡山炎上 探索者シート

プレイヤー名

クトゥルフ神話TRPG 比叡山炎上

探索者名 ＿＿＿＿
性別 ＿＿＿＿ 年齢 ＿＿＿＿
出身地 ＿＿＿＿ 職業 茶人

背景設定（主従関係、系譜、精神的な既往症など）

SAN 80

能力値	STR	CON	SIZ	DEX	APP	INT	POW	EDU
	14	12	10	13	17	18	16	18

ダメージ・ボーナス（db）
STR＋SIZ＝【24】→db表
0

能力値ロール	回避	魅力	アイデア	幸運	知識
倍数	❑×2	❑×5	❑×5	❑×5	❑×5
	26	85	90	80	90

正気度【最大正気度：99−（クトゥルフ神話＋修羅）＝98】
狂気＝0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31
32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48
49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65
66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82
83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99

マジック・ポイント
意識不明＝0 1 2 3
4 5 6 7 8 9 10 11
12 13 14 15 16 17 18 19
20 21 22 23 24 25 26 27
28 29 30 31 32 33 34 35
36 37 38 39 40 41 42 43

耐久力（CONとSIZの平均）
死亡 -2 -1 0
意識不明 1 2
3 4 5 6 7 8 9 10
11 12 13 14 15 16 17 18
19 20 21 22 23 24 25 26
27 28 29 30 31 32 33 34

探索者の技能

技能	値	技能	値	技能	値
❑ 言いくるめ（1%）	75	宗教知識			
❑ 医術（1%）		❑ 神道（EDU×1%）	18		
❑ 応急手当（30%）		❑ 仏教（EDU×1%）	18		
外国語（1%）		❑ 陰陽道（1%）			
❑ 中国語		❑			
❑ ラテン語		❑ 修理／工夫（20%）			
❑ ポルトガル語		❑ 修羅（1%）			
❑		❑ 乗馬（5%）			
❑ 隠す		❑ 水泳（25%）			
学問		製作（5%）			
❑ 歌道（EDU×2%）	66	❑		❑ 魔道知識（1%）	
❑ 漢文（EDU×2%）	36	❑		❑ 瞑想（1%）	21
❑ 本草学（1%）		❑		❑ 目利き（1%）	71
❑ 礼儀作法（EDU×2%）	76	❑ 説得（15%）		❑ 目星（25%）	80
❑		❑ 操船（1%）		❑ 読み書き（[EDU×5] %）	90
❑ 隠れる（10%）		❑ 地位（[APP×1] %）	52	❑ 歴史（20%）	40
❑ 聞き耳（25%）	50	❑ 地域知識（20%）			
		❑ 跳躍（25%）		ほかの技能	
■ 黒智(0%)／クトゥルフ神話知識		❑ 追跡（10%）		❑ 芸術：陶芸	55
芸術（5%）		❑ 洞察（5%）	55	❑	
❑ 舞踊		❑ 投擲（25%）		❑	
❑ 茶道	80	❑ 登攀（[DEX＋STR] %）	27		
❑ 生け花	30	❑ 動物調教（[APP×1] %）	17		
❑ 経理（10%）		❑ 土地勘（20%）			
❑ 自然（10%）		❑ 値切り（5%）			
❑ 忍び歩き（10%）		❑ 法律（5%）			

家紋、似顔絵

戦闘技能と武器

攻撃手段	%	種別	ダメージ	射程	攻撃回数	耐久力	
❑ 組みつき（25%）		近接戦	特殊	S	1	（ ）	
❑ 蹴り（25%）		近接戦	1D6＋db	S	1	（ ）	
❑ こぶし（50%）		近接戦	1D3＋db	S	1	（ ）	
❑ 頭突き（10%）		近接戦	1D4＋db	S	1	（ ）	
❑ 刀（10%）		近接戦	1D10＋db	M	1	30	片手
❑ 長槍（15%）		近接戦	1D10＋db	L	1	15	両手
❑ 棍棒（25%）		近接戦	1D6＋db	M	1	10	片手
❑ 種子島（25%）		射撃戦	1D10＋4	R	1/3	−	両手
❑ 弓（10%）		射撃戦	1D6＋1	R	1	−	両手
❑							
❑							

術

術名	コスト	効果
般若心経	1D3MP	

遭遇した神話クリーチャー、魔道書、アイテム、重要人物

名称	期日	内容

メモ：設定、所持金、そのほか

所持金：80,000文
所持品：茶室、茶道具一式、小粋な屋敷と装束

ミニサマリー

パーセント・ロール（判定値以下で成功、判定値の1／5以下で大成功、96〜100は自動失敗、00は大失敗）
抵抗表ロールの判定値＝［50＋（能動側−受動側）×5］%

正気度の喪失と狂気
【1】狂気を引き起こしそうなものを見たら、〈正気度〉ロールを行ない、その結果に合わせて、正気度の喪失を適用する（成功しても減る場合がある）。【2】1回で5ポイント以上の正気度喪失した場合〈アイデア〉ロールを行なう。失敗したら、恐怖の内容を理解できないか、記憶できない。成功したら、その内容を理解したために、一時的な狂気に陥る。【3】現在正気度の1／5以上を1時間以内に失うと、自動的に不定の狂気に陥る。【4】正気度が0以下になったら、永久的狂気に陥る。

比叡山炎上 探索者シート

探索者名 ______ 性別 ______ 年齢 ______ 出身地 ______ 職業 忍び

背景設定（主従関係、系譜、精神的な既往症など）

SAN 78

プレイヤー名

クトゥルフ神話TRPG 比叡山炎上

能力値	STR	CON	SIZ	DEX	APP	INT	POW	EDU
	16	14	14	18	12	12	16	16

ダメージ・ボーナス (db) STR+SIZ=【30】→db表 +1D4

能力値ロール	回避	魅力	アイデア	幸運	知識
倍数	❑×2 36	❑×5 60	❑×5 60	❑×5 80	❑×5 80

正気度【最大正気度：99－(クトゥルフ神話＋修種)＝ 78】
狂気＝0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 (78) 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99

マジック・ポイント
意識不明＝0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 (16) 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43

耐久力（CONとSIZの平均）
死亡 -2 -1 0 意識不明 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 (14) 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34

探索者の技能

技能	%	技能	%	技能	%
❑ 言いくるめ (1%)		宗教知識			
❑ 医術 (1%)		❑ 神道 (EDU×1%)	16		
❑ 応急手当 (30%)		❑ 仏教 (EDU×1%)	16		
外国語 (1%)		❑ 陰陽道 (1%)			
❑ 中国語		❑			
❑ ラテン語		❑ 修理／工夫 (20%)			
❑ ポルトガル語		❑ 修羅 (1%)	21		
❑		❑ 乗馬 (5%)			
❑ 隠す		❑ 水泳 (25%)			
学問		製作 (5%)			
❑ 歌道 (EDU×2%)	32	❑ 料理		❑ 魔道知識 (1%)	
❑ 漢文 (EDU×2%)	32	❑		❑ 瞑想 (1%)	
❑ 本草学 (1%)		❑		❑ 目利き (1%)	
❑ 礼儀作法 (EDU×2%)	32	❑ 説得 (15%)		❑ 目星 (25%)	45
❑		❑ 操船 (1%)		❑ 読み書き ([EDU×5] %)	80
❑ 隠れる (10%)	65	❑ 地位 ([APP×1] %)	12	❑ 歴史 (20%)	
❑ 聞き耳 (25%)	65	❑ 地域知識 (20%)			
		❑ 跳躍 (25%)	45	ほかの技能	
■ 黒智(0%)／クトゥルフ神話知識		❑ 追跡 (10%)	20	❑	
芸術 (5%)		❑ 洞察 (5%)		❑	
❑ 舞踊		❑ 投擲 (25%)	80	❑	
❑		❑ 登攀 ([DEX+STR] %)	74		
❑		❑ 動物調教 ([APP×1] %)	12		
❑ 経理 (10%)		❑ 土地勘 (20%)			
❑ 自然 (10%)		❑ 値切り (5%)			
❑ 忍び歩き (10%)	80	❑ 法律 (5%)			

家紋、似顔絵

戦闘技能と武器

攻撃手段	%	種別	ダメージ	射程	攻撃回数	耐久力	
❑ 組みつき (25%)		近接戦	特殊	S	1	( )	
❑ 蹴り (25%)		近接戦	1D6＋db	S	1	( )	
❑ こぶし (50%)		近接戦	1D3＋db	S	1	( )	
❑ 頭突き (10%)		近接戦	1D4＋db	S	1	( )	
❑ 刀 (10%)		近接戦	1D10＋db	M	1	30	片手
❑ 長槍 (15%)		近接戦	1D10＋db	L	1	15	両手
❑ 棍棒 (25%)		近接戦	1D6＋db	M	1	10	片手
❑ 種子島 (25%)		射撃戦	1D10＋4	R	1/3	－	両手
❑ 弓 (10%)		射撃戦	1D6＋1	R	1	－	両手
❑ 手裏剣	80		1D4＋1/2db	R	2	2	
❑							

術

術名	コスト	効果
影縫い	1D6MP	
変わり身	特殊	

遭遇した神話クリーチャー、魔道書、アイテム、重要人物

名称	期日	内容

メモ：設定、所持金、そのほか

所持金：500文
所持品：黒装束、変装用の装束、刀、脇差、手裏剣×10

ミニサマリー

パーセント・ロール（判定値以下で成功、判定値の1／5以下で大成功、96～100は自動失敗、00は大失敗）
抵抗表ロールの判定値＝［50＋(能動側－受動側)×5］％

正気度の喪失と狂気
【1】狂気を引き起こしそうなものを見たら、〈正気度〉ロールを行ない、その結果に合わせて、正気度の喪失を適用する（成功しても減る場合がある）。【2】1回で5ポイント以上の正気度喪失した場合〈アイデア〉ロールを行なう。失敗したら、恐怖の内容を理解できないか、記憶できない。成功したら、その内容を理解したために、一時的な狂気に陥る。【3】現在正気度の1／5以上を1時間以内に失うと、自動的に不定の狂気に陥る。【4】正気度が0以下になったら、永久的狂気に陥る。

比叡山炎上 探索者シート

探索者名 ______ 性別 ______ 年齢 ______ 出身地 ______ 職業 切支丹

背景設定（主従関係、系譜、精神的な既往症など）
元兵法者

SAN 75

プレイヤー名

クトゥルフ神話TRPG 比叡山炎上

能力値	STR	CON	SIZ	DEX	APP	INT	POW	EDU
	17	12	12	12	14	18	15	16

ダメージ・ボーナス (db) STR+SIZ=【29】→db表 +1D4

能力値ロール	回避	魅力	アイデア	幸運	知識
倍数	❑×2 24	❑×5 70	❑×5 90	❑×5 75	❑×5 80

正気度【最大正気度：99－(クトゥルフ神話＋修種)＝ 78】
狂気＝0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 (75) 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99

マジック・ポイント
意識不明＝0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 (15) 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43

耐久力（CONとSIZの平均）
死亡 -2 -1 0 意識不明 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 (12) 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34

探索者の技能

技能	%	技能	%	技能	%
❑ 言いくるめ (1%)		宗教知識			
❑ 医術 (1%)		❑ 神道 (EDU×1%)	16		
❑ 応急手当 (30%)		❑ 仏教 (EDU×1%)	16		
外国語 (1%)		❑ 陰陽道 (1%)			
❑ 中国語		❑			
❑ ラテン語	41	❑ 修理／工夫 (20%)			
❑ ポルトガル語	51	❑ 修羅 (1%)	21		
❑		❑ 乗馬 (5%)	65		
❑ 隠す		❑ 水泳 (25%)			
学問		製作 (5%)			
❑ 歌道 (EDU×2%)	32	❑		❑ 魔道知識 (1%)	21
❑ 漢文 (EDU×2%)	32	❑		❑ 瞑想 (1%)	
❑ 本草学 (1%)		❑		❑ 目利き (1%)	
❑ 礼儀作法 (EDU×2%)	32	❑ 説得 (15%)	55	❑ 目星 (25%)	
❑		❑ 操船 (1%)		❑ 読み書き ([EDU×5] %)	80
❑ 隠れる (10%)		❑ 地位 ([APP×1] %)	54	❑ 歴史 (20%)	
❑ 聞き耳 (25%)		❑ 地域知識 (20%)			
		❑ 跳躍 (25%)		ほかの技能	
■ 黒智(0%)／クトゥルフ神話知識		❑ 追跡 (10%)		❑ 西洋科学	40
芸術 (5%)		❑ 洞察 (5%)		❑ 宗教知識	50
❑ 舞踊		❑ 投擲 (25%)		❑	
❑		❑ 登攀 ([DEX+STR] %)	29		
❑		❑ 動物調教 ([APP×1] %)	14		
❑ 経理 (10%)		❑ 土地勘 (20%)			
❑ 自然 (10%)		❑ 値切り (5%)			
❑ 忍び歩き (10%)		❑ 法律 (5%)			

家紋、似顔絵

戦闘技能と武器

攻撃手段	%	種別	ダメージ	射程	攻撃回数	耐久力	
❑ 組みつき (25%)		近接戦	特殊	S	1	( )	
❑ 蹴り (25%)		近接戦	1D6＋db	S	1	( )	
❑ こぶし (50%)		近接戦	1D3＋db	S	1	( )	
❑ 頭突き (10%)		近接戦	1D4＋db	S	1	( )	
❑ 刀 (10%)	80	近接戦	1D10＋db	M	1	30	片手
❑ 長槍 (15%)		近接戦	1D10＋db	L	1	15	両手
❑ 棍棒 (25%)		近接戦	1D6＋db	M	1	10	片手
❑ 種子島 (25%)		射撃戦	1D10＋4	R	1/3	－	両手
❑ 弓 (10%)		射撃戦	1D6＋1	R	1	－	両手
❑							
❑							

術

術名	コスト	効果
居合	1D3MP	
一の太刀	1D10MP	

遭遇した神話クリーチャー、魔道書、アイテム、重要人物

名称	期日	内容

メモ：設定、所持金、そのほか

所持金：3,400文
所持品：聖書の写本、十字架、キリストや聖母マリアの図絵、刀

ミニサマリー

パーセント・ロール（判定値以下で成功、判定値の1／5以下で大成功、96～100は自動失敗、00は大失敗）
抵抗表ロールの判定値＝［50＋(能動側－受動側)×5］％

正気度の喪失と狂気
【1】狂気を引き起こしそうなものを見たら、〈正気度〉ロールを行ない、その結果に合わせて、正気度の喪失を適用する（成功しても減る場合がある）。【2】1回で5ポイント以上の正気度喪失した場合〈アイデア〉ロールを行なう。失敗したら、恐怖の内容を理解できないか、記憶できない。成功したら、その内容を理解したために、一時的な狂気に陥る。【3】現在正気度の1／5以上を1時間以内に失うと、自動的に不定の狂気に陥る。【4】正気度が0以下になったら、永久的狂気に陥る。

比叡山炎上
探索者シート



探索者名 ______________________

性別 ________ 年齢 ________

出身地 ____________ 職業 ________

背景設定（主従関係、系譜、精神的な既往症など）

SAN

能力値	STR	CON	SIZ	DEX	APP	INT	POW	EDU

プレイヤー名

ダメージ・ボーナス（db）
STR＋SIZ＝【　　】→db表

能力値ロール	回避	魅力	アイデア	幸運	知識
倍数	❑×2	❑×5	❑×5	❑×5	❑×5

正気度【最大正気度：99－（クトゥルフ神話＋修羅）＝　　】

狂気＝0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14
15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31
32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48
49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65
66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82
83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99

マジック・ポイント

意識不明＝0 1 2 3
4 5 6 7 8 9 10 11
12 13 14 15 16 17 18 19
20 21 22 23 24 25 26 27
28 29 30 31 32 33 34 35
36 37 38 39 40 41 42 43

耐久力（CONとSIZの平均）

死亡 -2 -1 0
意識不明 1 2
3 4 5 6 7 8 9 10
11 12 13 14 15 16 17 18
19 20 21 22 23 24 25 26
27 28 29 30 31 32 33 34

探索者の技能

- ❑ 言いくるめ（1%）
- ❑ 医術（1%）
- ❑ 応急手当（30%）
- 外国語（1%）
- ❑ 中国語
- ❑ ラテン語
- ❑ ポルトガル語
- ❑ ________
- ❑ 隠す
- 学問
- ❑ 歌道（EDU×2%）
- ❑ 漢文（EDU×2%）
- ❑ 本草学（1%）
- ❑ 礼儀作法（EDU×2%）
- ❑ ________
- ❑ 隠れる（10%）
- ❑ 聞き耳（25%）
- ■ 黒智(0%)／クトゥルフ神話知識
- 芸術（5%）
- ❑ 舞踊
- ❑ ________
- ❑ ________
- ❑ 経理（10%）
- ❑ 自然（10%）
- ❑ 忍び歩き（10%）
- 宗教知識
- ❑ 神道（EDU×1%）
- ❑ 仏教（EDU×1%）
- ❑ 陰陽道（1%）
- ❑ ________
- ❑ 修理／工夫（20%）
- ❑ 修羅（1%）
- ❑ 乗馬（5%）
- ❑ 水泳（25%）
- 製作（5%）
- ❑ ________
- ❑ ________
- ❑ ________
- ❑ 説得（15%）
- ❑ 操船（1%）
- ❑ 地位（[APP×1]%）
- ❑ 地域知識（20%）
- ❑ 跳躍（25%）
- ❑ 追跡（10%）
- ❑ 洞察（5%）
- ❑ 投擲（25%）
- ❑ 登攀（[DEX＋STR]%）
- ❑ 動物調教（[APP×1]%）
- ❑ 土地勘（20%）
- ❑ 値切り（5%）
- ❑ 法律（5%）

家紋、似顔絵

- ❑ 魔道知識（1%）
- ❑ 瞑想（1%）
- ❑ 目利き（1%）
- ❑ 目星（25%）
- ❑ 読み書き（[EDU×5]%）
- ❑ 歴史（20%）

ほかの技能

- ❑ ________
- ❑ ________
- ❑ ________

クトゥルフ神話TRPG 比叡山炎上

メモ：設定、所持金、そのほか

戦闘技能と武器

攻撃手段	%	種別	ダメージ	射程	攻撃回数	耐久力	
❏ 組みつき（25%）		近接戦	特殊	S	1	–	
❏ 蹴り（25%）		近接戦	1D6＋db	S	1	–	
❏ こぶし（50%）		近接戦	1D3＋db	S	1	–	
❏ 頭突き（10%）		近接戦	1D4＋db	S	1	–	
❏ 刀（10%）		近接戦	1D10＋db	M	1	30	片手
❏ 長槍（15%）		近接戦	1D10＋db	L	1	15	両手
❏ 棍棒（25%）		近接戦	1D6＋db	M	1	10	片手
❏ 種子島（25%）		射撃戦	1D10＋4	R	1/3	–	両手
❏ 弓（10%）		射撃戦	1D6＋1	R	1	–	両手
❏							
❏							

術

術名	コスト	効果

遭遇した神話クリーチャー、魔道書、アイテム、重要人物

名称	期日	内容

ミニサマリー

パーセント・ロール（判定値以下で成功、判定値の1／5以下で大成功、96～100は自動失敗、00は大失敗）
抵抗表ロールの判定値＝50＋（能動側－受動側）×5%

正気度の喪失と狂気

【1】狂気を引き起こしそうなものを見たら、〈正気度〉ロールを行ない、その結果に合わせて、正気度の喪失を適用する（成功しても減る場合がある）。【2】1回で5ポイント以上の正気度喪失した場合〈アイデア〉ロールを行なう。失敗したら、恐怖の内容を理解できないか、記憶できない。成功したら、その内容を理解したために、一時的な狂気に陥る。【3】現在正気度の1／5以上を1時間以内に失うと、自動的に不定の狂気に陥る。【4】正気度が0以下になったら、永久的狂気に陥る。

参考資料

参考にさせていただくにあたり謝辞を。

山田風太郎先生、隆慶一郎先生他、すべての戦国伝奇物語の作者に感謝と尊敬を。

そして、クトゥルフ神話と戦国室町伝奇を融合せしめた先駆者、朝松健先生に。

【書籍】
『イエズス会－世界宣教の旅－』フィリップ・レクリヴァン、創元社知の再発見双書 53
『一休闇物語』朝松健、光文社文庫
『完訳フロイス日本史』ルイス・フロイス、中公文庫
『肝盗村鬼譚』朝松健、角川ホラー文庫
『クトゥルフ神話ガイドブック』朱鷺田祐介
新紀元社
“クトゥルフ神話 TRPG” サンディ・ピーターセン、リン・ウィリスほか、エンターブレイン
“クトゥルフ神話 TRPG キーパーコンパニオン”キース・ハーバーほか、エンターブレイン
“クトゥルフ神話 TRPG クトゥルフと帝国” 坂本雅之、坂東真紅郎、内山靖二郎ほか、エンターブレイン
“クトゥルフ・ダークエイジ” シュテファン・ゲシュベルト、新紀元社
『剣豪全史』牧英彦、光文社新書
『剣豪　その流派と名刀』牧英彦、光文社新書
『甲賀忍法帖』山田風太郎、講談社文庫
『功名が辻』司馬遼太郎、文春文庫
『里神楽ハンドブック　福島･関東･甲信越』三田村佳子、おうふう
『ザビエルの見た日本』ピーター・ミルワード／松本たま訳、講談社学術文庫
『事典　日本の名僧』今泉淑夫・編、吉川弘文館
『修羅鏡』朝松健、朝日ソノラマ文庫
『聚楽　太閤の錬金窟』宇月原晴明、新潮文庫
『新訂　信長公記』太田牛一／桑田忠親・校注、新人物往来社
『新版　日本の仏教を知る事典』奈良康明・編著、東京書籍
『図解　日本の甲冑武具事典』笹間良彦、柏書房
『宿曜師　濃姫と信長』勝見秀雄、東京新聞出版局
『戦国吸血鬼伝　信長神異篇』ゆうきりん、ハルキ文庫
『戦国時代　上下』永原慶二、小学館ライブラリー
『総解説　仏教仏典の世界』自由国民社
『雑兵たちの戦場　～中世の傭兵と奴隷狩り～』藤木久志、朝日新聞社
『中世の非人と遊女』網野善彦、講談社学術文庫
『地を穿つ魔』ブライアン・ラムレイ、創元推理文庫
『日本の剣術』学研・歴史群像別冊
『忍者と忍術 1・2』学研・歴史群像シリーズ
『ネクロノミコン　アルハザードの放浪』ドナルド・タイスン、学研
『信長　あるいは戴冠せるアンドロギュノス』宇月原晴明、新潮文庫
『比叡山と天台仏教の研究』（山岳宗教史研究叢書 2）村山修一・編、名著出版
『比叡山歴史の散歩道　～　延暦寺から、日吉神社を歩く』・編／写真・西川勇、講談社
『火の神』竹山　洋、日本放送出版協会
『本能寺』池宮彰一郎、角川文庫
『黎明に叛くもの』宇月原晴明、中央公論新社

【コミック】
『織田信長』さいとう・たかを、角川書店
『センゴク』宮下英樹、講談社
『信長』原作・工藤かずや／作画・池上遼一、メディア・ファクトリー

【HP】
神社本庁 HP
比叡山延暦寺公式 HP
他多数のホームページを参考にしました。

この他、数多くの書籍、記事などを参考にいたしました。また、多くの方からご意見とご指摘をいただきました。学恩を感謝いたします。



INDEX
索引

た

な

は

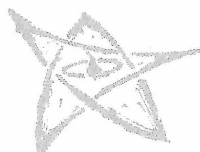
ま

や

ら

わ

デザイナーズ・ノート



戦国日本へようこそ。

“クトゥルフ神話TRPG 比叡山炎上”は、戦国日本を舞台に、邪神たちとの激しい戦いを描く“クトゥルフ神話TRPG”の派生ルール（およびサプリメント）です。

この企画が立ち上がったきっかけは、ヨーロッパの中世暗黒時代を舞台にした“クトゥルフ・ダークエイジ”（新紀元社）です。剣の時代でクトゥルフ神話の怪物たちと戦うというシチュエーションは、ダーク・ファンタジー好きの私としてなかなか燃えるものがありました。「ならば、日本を舞台にしたクトゥルフ物を！」ということで、浮かんだのが戦国時代末期、信長の時代です。タイトル通り、「比叡山炎上」の影に、邪神の影が……というコンセプトで、一気に企画を書き上げたところ、アークライト宮野さんのご尽力もあり、とんとん拍子に話が進み、ここまで参りました。その上、翻訳されケイオシアムからも出版される計画まで立ち上がりました。若いころ、ケイオシアム社の諸作品に啓発された身としてはいろいろ感ずるところがあります。

実際の企画制作は予想外に難航しました。

日本の戦国時代は、“クトゥルフ神話TRPG”が舞台とする19～20世紀とはまったく異なるものです。似ているように見える“ダークエイジ”が舞台とする中世暗黒時代は技術的にも退化の時期にあり、最新技術が流入しつつある日本の戦国時代は、精神風土、社会体制のすべてにおいてまったく異なるものでした。

また、日本の戦国時代を舞台にした歴史伝奇物語として、再現するべき内容もまた両作に求められるものとは違っています。“比叡山炎上”には神話物語であることとともに、歴史伝奇ロマンとしての可能性もまた求められているのです。

そのため、“比叡山炎上”では“ダークエイジ”を参考にしつつ、ゲーム・システムに大幅な改修と追加を加えました。特に、術の追加と戦闘ルールの改編は大きく、スピーディで、よりエキサイティングなゲーム展開をもたらしました。群がる深きものをばったばったと切り伏せる鎧武者、奇怪な動きを見せる忍者など、山田風太郎成分を表現できるようになったと思います。

紙幅の関係から、ミニ・キャンペーンとしてプレイできる3本のシナリオに合わせ、信長の時代、特に、元亀の兵乱から本能寺の変に絞りましたが、武田信玄とか、上杉謙信とか、真言立川流とかもっと書きたいことがたくさんあります。勉強不足な身ではありますが、また、機会があれば、戦国日本を舞台に冒険したいと思っております。

最後に、謝辞を。

まず、この企画に機会を与えてくれたエンターブレインとケイオシアムに感謝を。企画推進にご尽力いただいた宮野氏ほかアークライトの皆さん、華麗なイラストをご提供いただいた、緒方剛士さん、那知上陽子さん、原友和さん。原稿執筆で的確なご助言をいただいた坂本雅之さんほか、“クトゥルフ神話TRPG”の可能性をさまざまに教示してくださったアーカム・メンバーの皆さん。年表作成をご協力いただいた高平鳴海さん、“真・女神転生X”で死にそうなのに、またルール・ディベロップで助けてくれた西上君、1日で比叡山を踏破するという地獄の比叡山取材におつきあいただいた在胡さんとご友人の皆さん。戦国に関して助言いただいたTさん。テストプレイに参加してくれた、クトゥルフCON参加者、WORLDSYSTEMS、バンタン電脳情報学院有志など、多くの皆さん。本当にありがとうございました。

■スタッフ・ロール

著者
朱鷺田祐介（スザク・ゲームズ）
西上柾、高平鳴海、坂本雅之

ディベロップ：西上柾

執筆
第一章～第二章：朱鷺田祐介、西上柾
第三章～第五章：朱鷺田祐介
第四章の年表：高平鳴海

基本コンセプト：朱鷺田祐介
写真・取材：朱鷺田祐介

“Secret of Japan”との関係

本作においては、クトゥルフ神話の神々はさまざまな影響を日本の歴史に与えていたものとする。

本作における記述は現代日本を紹介した“Secret of Japan”（ケイオシアム、未訳）の記述とはかなり異なっているが、本作も、“Secret of Japan”も、ある巨大で複雑な神話体系の一部であり、時として、ずれさえも記述者の解釈力と狂気というフィルターによるものとする。

いずれが真実であるか？

それはたぶん、誰にもわからない。

■本書に関するお問い合わせ
本書の内容に関しましてはメールアドレス support@ml.enterbrain.co.jp で受け付けています。また、弊社カスタマーサポート（電話 0570-060-555）でも受け付けいたします。
お電話でのお問い合わせの受け付けは、祝祭日を除く月曜から金曜までの午後 12 時から午後 5 時までとなっております。
いずれの場合も、ご返答までにお時間をいただく場合がございます。

■本書に掲載されているすべての文章及び図面は、思想または感情を創作的に表現した著作物に該当するもので、著作権上の保護を受けています。本書の一部あるいは全部について、株式会社エンターブレインから文書による承諾を得ずに、いかなる方法においても無断で複写、複製することは禁じられています。
ただし、プレイに必要なシート類、チャート類はゲームをプレイする目的でコピーしてもかまいません。

この本は特定の思想、信条、宗教などを擁護あるいは非難する目的で書かれたものではありません。

■個人情報の取り扱いについて
本書におけるアンケート、各種のお問い合わせに関連してお客様からご提供いただいた個人情報につきましては、弊社のプライバシー・ポリシー（URL: http://www.enterbrain.co.jp/）の定めるところにより、取り扱わせていただきます。

CALL of CTHULHU は株式会社ホビージャパンの登録商標です。

クトゥルフ神話 TRPG 比叡山炎上

2006 年 5 月 31 日　初版発行

著者	朱鷺田祐介（スザク・ゲームズ）
発行人	浜村弘一
編集人	青柳昌行
編集	ホビー書籍部
担当	橋井達介
編集協力	株式会社アークライト
カバーイラスト	緒方剛志
カバー・本文デザイン	株式会社アークライト
日本語版出版権	株式会社アークライト

©2006 Chaosium, Inc. ©Arclight Corp.
PUBLISHED BY ENTERBRAIN,INC.

発行所　株式会社エンターブレイン
〒 102 － 8431　東京都千代田区三番町 6 － 1
TEL：0570 － 060 － 555（代表）
印刷　図書印刷株式会社

定価はカバーに表示してあります。

ISBN4-7577-2817-4
Printed in Japan



■好評発売中！



クトゥルフ神話TRPG

人類が自らが置かれている恐ろしい立場に気づいたとき、向かうは狂気か？　あるいは暗黒の支配下における平安か？　クトゥルフ神話の恐るべき真実に挑むホラーTRPGついに登場!!　H.P.ラヴクラフトが創始したクトゥルフ神話の世界で恐怖と勇気を体験するTRPG。豊富なクトゥルフ神話のデータやシナリオが収録されており、これ1冊でプレイできる。



クトゥルフ神話TRPG キーパーコンパニオン

“クトゥルフ神話TRPG　キーパーコンパニオン”はクトゥルフ神話の世界を体験するための魔道書、アーティファクト、呪文、クリーチャーなどのデータを詳細に解説する。ゲームのキーパーはプレイヤーたちにさらなる試練を与えることができるのだ。



クトゥルフ神話TRPG クトゥルフと帝国

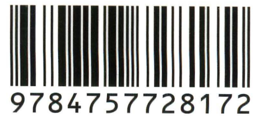
“クトゥルフ神話TRPG クトゥルフと帝国”は、1920～1930年代の日本、そして東洋を舞台にクトゥルフ神話の世界をプレイするための資料、ルール、ガイドラインとなるものだ。当時の様子や新しい職業などが、豊富なイラストと図表類で紹介されている。シナリオも3本収録。

比叡山が異端の徒であることなぞ明白なこと。比叡山の僧侶たちはいかなる理を説いても、異端邪説にこだわり、神の威光にひれ伏すことがなかった。
「猿めが調べあげてきた、比叡山の邪宗門、黒蓮宗のうちに、かの錬金術師の名前を見た時にはおぞけをふるったわ」
――天海僧正の告白より

時は戦国、元亀2年。

天下統一に邁進する信長は、仏教勢力の本拠地、比叡山延暦寺を焼き討ちした。
なにゆえ信長は比叡山を焼き討ちしたのか？
第六天魔王と呼ばれた信長の宇宙的真実に迫る！

ISBN4-7577-2817-4
C0076 ¥3800E





エンターブレイン
定価 本体3800円 +税

本書の内容

本書は、日本の戦国時代を舞台にクトゥルフ神話に挑むための独立したルールブックである。
このゲームで、あなたは戦国の戦乱に巻き込まれる戦国の人々となり、戦国日本の闇に潜むおぞましき存在と出会い、凄惨で絶望的な戦いを挑むこととなる。
戦国の雄、織田信長は、縦横無尽な機略と大胆な行動力によって覇権を手にしつつあった。
その過程で信長は寺社勢力と対立し始める。彼らは対立する信長を魔王、第六天魔王と呼び、仏敵とした。
やがて将軍、足利義昭は、ひそかに各地の群雄や宗教勢力と同盟を結び、信長包囲網を作り上げた。京都の鬼門を守って数百年を過ごした比叡山延暦寺もその同盟に加わった。これを打開するため、元亀2年（西暦1571年）、日本仏教の根本道場、比叡山を焼いた。世にいう比叡山焼き討ちである。

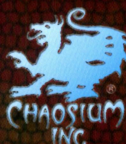
追加されたルールシステム

ルールは"クトゥルフ神話TRPG"を基に、忍術や剣術など、あるいはさまざまな流派・宗派独自の《技》を再現するルールや、近接戦闘を詳しく再現するルールなどが追加されている。職業も武将や足軽から、僧侶、陰陽師、伴天連、はたまた公家や茶人など当時活躍した人々をくまなく網羅している。

連作シナリオ『比叡山炎上』

シナリオは3本収録され、続けてプレイすることで、比叡山焼き討ちに隠された信長の秘密が明らかになるようになっている。さまざまな歴史的な事件や人物との遭遇を通じて宇宙的恐怖と対抗する大河ドラマの開幕だ！

BRP™
A Basic Roleplaying Game



CALL of CTHULHU
HORROR ROLEPLAYING